CONFIDENTIEL

GUIDE DE SURVIE

DES HABITANTS DE LA VOÛTE

CONFIDENTIEL

VDSG VTB-001-13

CONFIDENTIEL

GUIDE DE SURVIE DES HABITANTS DE LA VOÛTE

EDITE PAR LE DEPARTEMENT D'INFORMATION DE VAULT-TEC , JANVIER 2077

AVERTISSEMENT.- Ce document contient des informations concernant la défense nationale des Etats-Unis conformément à la nouvelle Loi sur l'Espionnage, 50 U. S. C., paragraphes 31 et 32. Il est formellement interdit de le transmettre ou d'en révéler le contenu de quelque manière que ce soit à une personne non autorisée.

CONFIDENTIEL

VDSG VTB-001-13

SOMMAIRE

Section I. Bienvenue dans la Voûte du futur

Page

Généralités ....1—1
Données importantes concernant la Voûte ....1—1
Effets d'une explosion nucléaire ....1—2

Section II. Simulation (Didacticiel)

Opérations SimTek ....2—1

Section III. Personnel de la Voûte (Personnages)

Généralités ....3—1
Dossiers standard du personnel....3—1
Créer de nouveaux dossiers du personnel....3—3
Capacités secondaires ....3—7
Liste complète des compétences....3—10
Caractéristiques ....3—14
Options d'édition des personnages ..3—18

Section IV. Instrumentation (Interface)

Généralités ....4—1
Menu principal ....4—1
Ecran de sélection des personnages ....4—2
Ecran de jeu ....4—3
Barre d'interface ....4—3
Barre d'inventaire contre curseurs 4—8
Curseurs....4—8
Icônes d'action....4—10
Inventaire....4—12
Index des compétences....4—16
Ecran du personnage ....4—17
RobCo PIPBoy 2000 ....4—20
Auto-carte ....4—24
Carte du monde ....4—24
Terrain....4—26
Cartes des villes ....4—27
Dialogue ....4—28
Options ....4—33
Préférences ....4—35

Section V. Résolution des conflits (combat)

Généralités ....5—1
Commencer le combat....5—2
Actions pendant le combat....5—2
Chance de toucher l'adversaire ....5—4
Armes à longue ....5—6
Combat au corps à corps ....5—8
Dégâts ....5—9
Armure ....5—12
Terminer le combat....5—13
Equipment ....5—14
Expérience....5—21
Avantages ....5—23

Section VI. Annexes

(1) Indices et astuces ....A—1
(2) Crédits ....A—4
(3) Service clientèle....A—6
(4) Garantie ....A—7
(5) Site Web ....A—8
(6) Recettes de survie....A—9
(7) Touches de raccourci....A—10

Manuel par: Chris Taylor **Conception et mise en page du manuel par:** Ed Rubin **Illustrations du manuel par:** Tramell Ray Isaac, Jason Anderson, Leonard Boyarsky et Scott Rodenhizer

Section I. BIENVENUE DANS LA VOÛTE DU FUTUR

1

GENERALITES

Bienvenue dans la Voûte-13, le tout dernier né d'une série de travaux destinés à la défense publique entreprise par Vault-Tec, le spécialiste de l'abris nucléaire. Vault-Tec, le plus grand constructeur de maisons de toute l'Amérique. Ce document, VTB-001, le guide de survie des habitants de la Voûte, a été établi pour répondre aux événements succédant à une guerre nucléaire mondiale. Dans le cas d'une guerre nucléaire à petite échelle ou de toute autre catastrophe pouvant entraîner la fin du monde, veuillez vous référer aux documents appropriés (voir aussi page 1—8):

Cause de la fin du monde	Numéro du document	Titre
Guerre nucléaire à petite échelle	VTB-002	*Guide de survie des habitants de la Voûte (version abrégée)*
Maladie	VTD-001	*Faire face à M. Virus!*
Famine	VTR-003	*Comment manger du rat*
Inondation	VTF-100	*Maisons flottantes et algues*
Météore	VTM-020B	*Comment esquiver les chutes de pierres* Rocks**

*Ce document n'est pas disponible pour le moment. Il sera disponible pour le dernier trimestre 2078.

Ne vous préoccupez pas de ce qui aurait pu arriver. Nous avons déjà suffisamment de problèmes à résoudre ici et maintenant. -

Le chef d'équipe

La série d'abris de survie de la Voûte est élaborée à partir du sol dans le but d'obtenir les meilleures chances de survie dans un environnement agréable après une catastrophe nucléaire. Il est du devoir de tout citoyen américain d'apprendre à utiliser les compétences nécessaires à une vie agréable dans la Voûte. La meilleure chose est de commencer par une description de votre nouvelle maison.

DONNÉES IMPORTANTES CONCERNANT LA VOÛTE

Voûte numéro 13
Construction commencée en .....Août 2063
Construction achevée en .....Mars 2069
Budget initial.....2000.000.000.000 de francs
Budget final, avec les intérêts.....3225.000.000.000 de francs

Nombre total d'occupants.....1000 (au plus)
Durée totale d'utilisation .....10 ans (au plus)
Nombre de logements .....100 (si logements pleins, couchettes 3/8 nécessaires)

Epaisseur de la porte ..... 3,5 mètres, acier
Revêtement de la surface terrestre ..... 3.200.000 tonnes de terre, à 61 mètres de profondeur

Système de contrôle informatique .... Machine à penser
Principale source d'énergie ..... Géo-thermique
Source d'énergie secondaire ..... Systèmes de secours d'énergie nucléaire standard
Energie requise 3,98mkw/jour
Réserves ..... Equipement de construction complet, fermes hydro-agricoles, épuration de l'eau à partir d'une rivière souterraine, armement défensif pour équiper 10 hommes, dossier communication, dossier social, dossier divertissement (pour la durée totale du séjour)

EFFETS D'UNE EXPLOSION NUCLEAIRE

La Voûte-13 est conçue pour protéger des effets d'une explosion nucléaire. Afin de mieux comprendre en quoi consiste la protection fournie, nous avons inclus une section tirée des Questions fréquemment posées sur les armes à énergie élevée. Celle-ci explique de quelle façon une explosion nucléaire cause des dégâts.

La première chose à laquelle sont confrontées les victimes d'une bombe est l'intense flux de photons qui se dégage de l'explosion et qui libère 70 à 80% de l'énergie de la bombe. Cet effet peut entraîner des brûlures thermiques au troisième degré, ce qui n'est pas beau à voir. Ceci est la cause des premiers décès.

Le phénomène suivant est la vague de souffle supersonique. Vous la voyez avant de l'entendre. La vague de pression a la caractéristique de tout emporter sur son passage.

Après la vague de pression, vient la phase de surpression. C'est un peu comme être sous l'eau à plusieurs centaines de mètres de profondeur. A quelques milliers de mètres sous la mer, les coques pressurisées implosent. La pression disparaît petit à petit pour laisser place à une phase de surpression négative, qui s'accompagne d'un souffle contraire. Cette inversion est causée par l'air s'engouffrant dans le vide laissé par l'explosion.

L'air retrouve graduellement une pression normale. A ce stade, les feux causés par la destruction électrique et les déchets enflammés se transforment en incendies dévastateurs.

Ensuite, viennent les effets à moyen terme tels que la formation de chéloïde et les tumeurs de la rétine. Des maladies génétiques ou héréditaires peuvent se développer jusqu'à quarante ans après l'irradiation initiale.

EFFETS ATMOSPHERIQUES DES EXPLOSIONS

Le champignon nucléaire. La chaleur provenant de la fusion et de la fission fait instantanément monter la température de l'air environnant à 10 millions de degrés C. Ce nuage de plasma surchauffé émet une lumière si intense qu'il semble plus brillant que le soleil, et est visible à des centaines de kilomètres de distance. La boule de feu qui en résulte grossit rapidement. Etant faite d'air chaud, elle monte, à une vitesse de quelques centaines de mètres par seconde. Au bout d'une minute environ, la boule de feu s'est élevée de quelques kilomètres et s'est suffisamment refroidie pour ne plus irradier.

L'air ambiant, plus frais, exerce une résistance sur cet air ascendant, ce qui ralentit les bords externes du nuage. La portion interne, qui est libre, monte un peu plus vite que les bords externes. On assiste à un effet d'aspiration lorsque la portion externe occupe le vide laissé par la portion interne, située plus haut. Il en résulte un anneau de fumée.

Petit à petit, la matière interne se développe pour former un champignon, à cause de la convection. Si l'explosion se produit au sol, la terre et les déchets radioactifs remontent, aspirés par la boule de feu.

Les collisions et la ionisation des particules du nuage se manifestent par des éclairs dirigés vers le sol.

Au départ, le nuage est rouge orangé à cause d'une réaction chimique provenant de l'augmentation de la température de l'air. Lorsque le nuage se refroidit pour atteindre la température de l'air, la vapeur d'eau commence à se condenser. Le nuage devient alors blanc.

Au cours des derniers stades, pour une explosion équivalente à une mégatonne, le nuage peut atteindre environ 100 km de large et 40 km de haut.

If you see the flash, duck and cover!

Impulsion électromagnétique (Electromagnetic Pulse ou EMP). Une explosion nucléaire dégage des radiations sur toutes les longueurs d'ondes de lumière. Certaines se dégagent dans la portion radio/radar du spectre: c'est l'effet EMP. Plus on monte dans l'atmosphère, plus l'effet EMP augmente. Des explosions de haute altitude peuvent anéantir les systèmes électroniques en provoquant une vague de courant dans les objets métalliques à circuit fermé: systèmes électroniques, lignes de haute tension, lignes téléphoniques, postes de télévision, de radio, etc. Les dégâts peuvent s'étendre sur 1000 km.

ENSEMBLE DES EFFETS IMMEDIATS

Les trois catégories d'effets immédiats sont: le souffle, la radiation thermique (chaleur) et le rayonnement ionisant immédiat ou radiation nucléaire. Leur importance relative varie selon la puissance de la bombe. A faible puissance, les trois effets peuvent provoquer de sérieuses lésions. Avec une puissance explosive d'environ 2,5 Kt, les trois effets sont plus ou moins les mêmes. Tous peuvent causer des blessures mortelles à une portée d'1 km.

Le degré de puissance d'une bombe est généralement constant en ce qui concerne la radiation thermique, le souffle et le rayonnement, quelle que soit la puissance de la bombe émise mais la façon dont les différentes formes d'énergie interagissent avec l'air et se concentrent varie de façon impressionnante.

Les radiations thermiques sont invisibles dans l'air. Elles atteignent les surfaces exposées, produisant des dégâts en dégageant très rapidement de la chaleur. Une bombe qui est 100 fois plus grosse peut émettre des radiations thermiques d'intensité égale sur des zones 100 fois plus grandes. La zone d'une sphère (imaginaire) centrée sur l'explosion augmente proportionnellement au carré du rayon. Par conséquent, le rayon destructif augmente proportionnellement à la racine carrée de la puissance (c'est la fameuse loi des carrées inversés des radiations électromagnétiques). En fait, la vitesse d'augmentation est un peu moins importante. Cela est en partie dû au fait que les plus grosses bombes émettent de la chaleur plus lentement, ce qui réduit les dégâts produits par chaque calorie de chaleur. Il est important de noter que la zone soumise aux dégâts causés par les radiations thermiques augmente de façon presque linéaire en fonction de la puissance.

L'effet de souffle est un effet de volume. La vague de souffle dépose de l'énergie dans la matière qu'elle traverse, y compris l'air. Lorsque la vague de souffle traverse de la matière solide, l'énergie qu'elle laisse derrière elle cause des dégâts. Lorsqu'elle traverse l'air, elle s'affaiblit. Plus l'énergie traverse de matière, moins l'effet est important. La quantité de matière augmente avec le volume de la sphère imaginaire centrée sur l'explosion. L'effet de souffle suit donc la loi des cubes inversés qui établit un rapport entre le rayon et le volume.

L'intensité des radiations nucléaires diminue avec la loi des carrés inversés, tout comme les radiations thermiques. Cependant, les radiations

nucléaires sont aussi fortement absorbées par l'air qu'elles traversent, ce qui fait baisser leur intensité beaucoup plus rapidement.

Ces lois proportionnelles montrent que les effets des radiations thermiques augmentent rapidement avec la puissance (relative au souffle), tandis que ceux des radiations nucléaires diminuent rapidement.

Lors d'une petite attaque nucléaire (puissance approximative de la bombe: 15 Kt), les victimes (y compris les morts) seraient touchées par les trois causes. Les brûlures (y compris celles causées par un incendie dévastateur consécutif à l'explosion) seraient la cause la plus sérieuse de blessures (les deux tiers des personnes mourant le premier jour seraient des victimes de brûlures), et causeraient des dégâts dans un rayon très important. 60-70% de tous les survivants souffriraient de blessures dues au souffle et aux brûlures. Les personnes se trouvant suffisamment près de l'explosion pour être atteintes de graves maladies provoquées par les radiations se trouveraient à l'intérieur du cercle des effets mortels dus au souffle et aux brûlures de la peau. Par conséquent, seuls 30% des blessés survivraient et développeraient une maladie due aux radiations. La plupart de ces personnes seraient à l'abris des brûlures et du souffle et échapperaient donc aux principaux effets. Cependant, la plupart des victimes ayant contracté une maladie due aux radiations souffriraient aussi de blessures causées par le souffle ou de brûlures.

Avec des puissances atteignant des centaines de kilotonnes ou plus (caractéristique des ogives stratégiques), les blessures immédiates causées par les radiations deviennent insignifiantes. On ne trouve des niveaux de radiations dangereusement élevés qu'à des endroits situés si près de l'explosion qu'il est impossible de survivre au souffle. D'un autre côté, les brûlures mortelles peuvent être causées bien avant que le souffle ne provoque des dégâts. Une bombe de 20 mégatonnes peut provoquer des brûlures au troisième degré pouvant s'avérer mortelles sur un rayon de 40 km, alors que dans la même zone, le souffle ne fait que briser des vitres et ne cause que des blessures superficielles.

Une façon pratique d'estimer les morts à court terme provoqués par une attaque nucléaire (toutes causes confondues) est de considérer toutes les personnes se trouvant à l'intérieur du champ de surpression de 5 kg/cm3 du souffle autour de l'hypocentre comme étant mortes. En réalité, un nombre considérable de personnes se trouvant à l'intérieur de ce champ de surpression survivront et un nombre considérable de personnes se trouvant à l'extérieur mourront, mais l'hypothèse est que ces deux groupes seront à peu près équivalent et se compenseront. Ceci fait complètement abstraction de toute retombée radioactive.

LES EFFETS A RETARDEMENT

Contamination radioactive. Le principal effet à retardement est la création de grosses quantités de matière radioactive ayant une longue durée de vie (sachant qu'une demi-période s'étend de quelques jours à plusieurs millénaires). La première source de ces produits se trouve dans les déchets

Impulsion électromagnétique (Electromagnetic Pulse ou EMP). Une explosion nucléaire dégage des radiations sur toutes les longueurs d'ondes de lumière. Certaines se dégagent dans la portion radio/radar du spectre: c'est l'effet EMP. Plus on monte dans l'atmosphère, plus l'effet EMP augmente. Des explosions de haute altitude peuvent anéantir les systèmes électroniques en provoquant une vague de courant dans les objets métalliques à circuit fermé: systèmes électroniques, lignes de haute tension, lignes téléphoniques, postes de télévision, de radio, etc. Les dégâts peuvent s'étendre sur 1000 km.

ENSEMBLE DES EFFETS IMMEDIATS

Les trois catégories d'effets immédiats sont: le souffle, la radiation thermique (chaleur) et le rayonnement ionisant immédiat ou radiation nucléaire. Leur importance relative varie selon la puissance de la bombe. A faible puissance, les trois effets peuvent provoquer de sérieuses lésions. Avec une puissance explosive d'environ 2,5 Kt, les trois effets sont plus ou moins les mêmes. Tous peuvent causer des blessures mortelles à une portée d'1 km.

Le degré de puissance d'une bombe est généralement constant en ce qui concerne la radiation thermique, le souffle et le rayonnement, quelle que soit la puissance de la bombe émise mais la façon dont les différentes formes d'énergie interagissent avec l'air et se concentrent varie de façon impressionnante.

Les radiations thermiques sont invisibles dans l'air. Elles atteignent les surfaces exposées, produisant des dégâts en dégageant très rapidement de la chaleur. Une bombe qui est 100 fois plus grosse peut émettre des radiations thermiques d'intensité égale sur des zones 100 fois plus grandes. La zone d'une sphère (imaginaire) centrée sur l'explosion augmente proportionnellement au carré du rayon. Par conséquent, le rayon destructif augmente proportionnellement à la racine carrée de la puissance (c'est la fameuse loi des carrées inversés des radiations électromagnétiques). En fait, la vitesse d'augmentation est un peu moins importante. Cela est en partie dû au fait que les plus grosses bombes émettent de la chaleur plus lentement, ce qui réduit les dégâts produits par chaque calorie de chaleur. Il est important de noter que la zone soumise aux dégâts causés par les radiations thermiques augmente de façon presque linéaire en fonction de la puissance.

L'effet de souffle est un effet de volume. La vague de souffle dépose de l'énergie dans la matière qu'elle traverse, y compris l'air. Lorsque la vague de souffle traverse de la matière solide, l'énergie qu'elle laisse derrière elle cause des dégâts. Lorsqu'elle traverse l'air, elle s'affaiblit. Plus l'énergie traverse de matière, moins l'effet est important. La quantité de matière augmente avec le volume de la sphère imaginaire centrée sur l'explosion. L'effet de souffle suit donc la loi des cubes inversés qui établit un rapport entre le rayon et le volume.

L'intensité des radiations nucléaires diminue avec la loi des carrés inversés, tout comme les radiations thermiques. Cependant, les radiations

nucléaires sont aussi fortement absorbées par l'air qu'elles traversent, ce qui fait baisser leur intensité beaucoup plus rapidement.

Ces lois proportionnelles montrent que les effets des radiations thermiques augmentent rapidement avec la puissance (relative au souffle), tandis que ceux des radiations nucléaires diminuent rapidement.

Lors d'une petite attaque nucléaire (puissance approximative de la bombe: 15 Kt), les victimes (y compris les morts) seraient touchées par les trois causes. Les brûlures (y compris celles causées par un incendie dévastateur consécutif à l'explosion) seraient la cause la plus sérieuse de blessures (les deux tiers des personnes mourant le premier jour seraient des victimes de brûlures), et causeraient des dégâts dans un rayon très important. 60-70% de tous les survivants souffriraient de blessures dues au souffle et aux brûlures. Les personnes se trouvant suffisamment près de l'explosion pour être atteintes de graves maladies provoquées par les radiations se trouveraient à l'intérieur du cercle des effets mortels dus au souffle et aux brûlures de la peau. Par conséquent, seuls 30% des blessés survivraient et développeraient une maladie due aux radiations. La plupart de ces personnes seraient à l'abris des brûlures et du souffle et échapperaient donc aux principaux effets. Cependant, la plupart des victimes ayant contracté une maladie due aux radiations souffriraient aussi de blessures causées par le souffle ou de brûlures.

Avec des puissances atteignant des centaines de kilotonnes ou plus (caractéristique des ogives stratégiques), les blessures immédiates causées par les radiations deviennent insignifiantes. On ne trouve des niveaux de radiations dangereusement élevés qu'à des endroits situés si près de l'explosion qu'il est impossible de survivre au souffle. D'un autre côté, les brûlures mortelles peuvent être causées bien avant que le souffle ne provoque des dégâts. Une bombe de 20 mégatonnes peut provoquer des brûlures au troisième degré pouvant s'avérer mortelles sur un rayon de 40 km, alors que dans la même zone, le souffle ne fait que briser des vitres et ne cause que des blessures superficielles.

Une façon pratique d'estimer les morts à court terme provoqués par une attaque nucléaire (toutes causes confondues) est de considérer toutes les personnes se trouvant à l'intérieur du champ de surpression de 5 kg/cm3 du souffle autour de l'hypocentre comme étant mortes. En réalité, un nombre considérable de personnes se trouvant à l'intérieur de ce champ de surpression survivront et un nombre considérable de personnes se trouvant à l'extérieur mourront, mais l'hypothèse est que ces deux groupes seront à peu près équivalent et se compenseront. Ceci fait complètement abstraction de toute retombée radioactive.

LES EFFETS A RETARDEMENT

Contamination radioactive. Le principal effet à retardement est la création de grosses quantités de matière radioactive ayant une longue durée de vie (sachant qu'une demi-période s'étend de quelques jours à plusieurs millénaires). La première source de ces produits se trouve dans les déchets

laissés par des réactions de fission. La seconde source qui pourrait s'avérer importante est la capture de neutrons par des isotopes non-radioactifs, à la fois dans la bombe et dans l'environnement extérieur.
Lorsqu'il y a fission d'atomes, ceux-ci peuvent se diviser de 40 façons différentes, ce qui produit un mélange d'environ 80 isotopes différents. La stabilité de ces isotopes est très variable; certains sont complètement stables tandis que d'autres subissent une désintégration radioactive avec des demi-périodes ne durant que quelques fractions de seconde. Les isotopes en désintégration peuvent eux-mêmes former des isotopes filles stables ou instables. Le mélange devient donc rapidement bien plus complexe; environ 300 différents isotopes de 36 éléments ont été identifiés dans des produits en fission.

Les isotopes ayant une courte durée de vie libèrent rapidement leur énergie de désintégration, créant des champs de radiations intenses qui faiblissent, eux aussi, rapidement. Les isotopes ayant une longue durée de vie libèrent de l'énergie pendant de longues périodes, créant une radiation qui est beaucoup moins intense mais plus persistante. Au départ, les produits en fission ont donc un très haut niveau de radiations qui diminue rapidement, mais comme l'intensité des radiations chute, la vitesse de cette chute diminue aussi.

Une règle très utile est la "règle des sept". Selon cette théorie, pour chaque augmentation par sept dans le temps suivant la détonation d'une fission (qui commence au bout d'1 heure ou après 1 heure), l'intensité des radiations est diminuée selon un facteur de 10. Par conséquent, après 7 heures, la radioactivité de la fission résiduelle est réduite de 90% pour arriver à un dixième de son niveau après 1 heure. Après 7x7 heures (49 heures, à peu près 2 jours), le niveau chute encore de 90%. Après 7x2 jours (2 semaines), il chute à nouveau de 90%; et ainsi de suite pendant 14 semaines. La règle s'applique jusqu'à ce qu'il ne reste que 25% des radiations pour les deux premières semaines, puis s'applique avec un facteur de deux pour les six premiers mois. Après 6 mois, la baisse s'accélère de plus en plus. La règle des sept correspond à une relation proportionnelle approximative de t^-1.2.

Ces produits radioactifs sont plus aléatoires lorsqu'ils se déposent sur le sol et se transforment en retombées radioactives. La vitesse à laquelle les retombées se déposent dépend beaucoup de l'altitude à laquelle l'explosion a eu lieu, et dans une moindre mesure, de l'ampleur de l'explosion.

Si l'explosion est une réelle explosion aérienne (la boule de feu ne touche pas le sol), lorsque les produits radioactifs évaporés refroidissent suffisamment pour se condenser et se solidifier, ils forment des particules microscopiques. Pour la plupart, ces particules sont soulevées très haut dans l'atmosphère par la boule de feu en pleine ascension, même si des quantités importantes de particules sont déposées dans la couche inférieure de l'atmosphère par un mélange provenant de la circulation convective à l'intérieur de la boule de feu. Plus l'explosion est importante, plus les retombées sont soulevées haut et vite, et plus la proportion qui est déposée dans l'atmosphère inférieure est faible. Pour les explosions d'une puissance inférieure ou égale à 100 Kt , la boule de feu ne s'élève pas au-dessus de la troposphère où

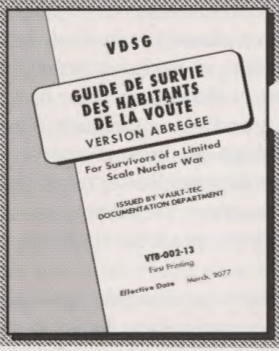
se produisent les précipitations. Toutes ces retombées seront donc déposées sur le sol à la suite de processus météorologiques, après quelques mois tout au plus (souvent plus vite). Lorsque la bombe fait au moins une mégatonne, la boule de feu s'élève si haut qu'elle pénètre dans la stratosphère. La stratosphère est sèche, et il ne s'y déroule aucun processus météorologique qui pourrait faire redescendre les retombées radioactives sur le sol. De petites particules radioactives tomberont pendant quelques mois ou quelques années. Les retombées qui redescendent au bout d'une si longue période ne présentent plus beaucoup de risques lorsqu'elles atteignent le sol et se répartissent sur l'ensemble du globe. Lorsque la puissance devient supérieure à 100 Kt, progressivement, de plus en plus de retombées sont propulsées dans la stratosphère.

Une explosion plus près du sol (suffisamment proche pour que la boule de feu le touche) aspire de grandes quantités de terre dans la boule de feu. Généralement, la terre ne s'évapore pas, et si c'est le cas, il y en a tellement qu'elle forme de larges particules. Les isotopes radioactifs sont déposés sur les particules de terre qui peuvent tomber rapidement sur le sol. Les retombées se déposent au bout d'un certain temps, allant de quelques minutes à plusieurs jours, provoquant une contamination par le vent à la fois dans les environs et à des milliers de kilomètres à la ronde. Les radiations les plus intenses sont dues aux retombées avoisinantes, car elles sont déposées de façon plus dense, et parce que les isotopes ayant une courte durée de vie ne se sont pas encore désintégrés. Bien sûr, les conditions météorologiques peuvent avoir une incidence considérable sur ces phénomènes. Les pluies en particulier peuvent disperser les retombées et créer des concentrations localisées très intenses. L'exposition externe aux radiations pénétrantes et l'exposition interne (ingestion de matière radioactive) entraînent toutes les deux de sérieux risques pour la santé.

Les explosions qui se déroulent très près du sol mais qui ne le touchent pas peuvent comporter un danger immédiat, avec le mécanisme d'explosion par activation neutronique. Les neutrons absorbés par la terre peuvent générer des radiations considérables pendant plusieurs heures.

Les armes d'une puissance équivalente à une mégatonne ont en grande partie été supprimées et remplacées par des ogives nucléaires moins puissantes. La puissance d'une ogive stratégique moderne se situe à présent, à peu d'exceptions près, dans la gamme des 200-750 Kt. De récents travaux réalisés avec des maquettes climatiques hautement perfectionnées ont montré que cette réduction de la puissance entraînait les conséquences suivantes: une proportion beaucoup plus importante des retombées se dépose dans l'atmosphère inférieure, et le dépôt de retombées est beaucoup plus rapide et plus intense que ce que l'on avait supposé lors d'études réalisées dans les années soixante et soixante-dix. La réduction de la puissance de l'ensemble de l'arsenal stratégique, qui a eu lieu lorsque les armes de haute puissance ont été abandonnées en faveur d'armes de basse puissance plus nombreuses, a en fait augmenté le risque de retombées.

PUBLICATIONS SUPPLEMENTAIRES



GSHV (version abrégée)
Une version condensée du GSHV, contenont juste les informations indispensables!

Faire face à M. Virus!
Une brochure complète pour toute la famille! Inclut la fameuse section "Comment brûler les corps infectés".

Comment manger du rat
Plus de 101 recettes, des repas de base aux assortiments de plats; toutes les façons de cuisiner, de l'encas au dessert!

Maisons flottantes et algues
Un guide de survie complet si vous êtes bloqué en mer. Plus de conseils, d'instructions et de plans que vous ne pourrez en utiliser.

COMMENT EVITER LES CHUTES DE PIERRES

Disponible au cours du dernier trimestre 2078

VTM-020B

Prochainement!

Section II.
SIMULATION

2

OPERATIONS SIMTEK

Le groupe de recherche de Vault-Tec a établi qu'après une longue période de sécurité, de nombreux habitants de la Voûte se sentiraient "mal à l'aise" à l'idée de retourner dans le monde extérieur. La SimTek 5000 permettra un retour à la vie extérieure rassurant et en toute sécurité. Ce chapitre vous donnera un bref aperçu du fonctionnement de SimTek 5000.

Les habitants de la Voûte expérimentés voudront sans doute commencer par la Création de personnages (Character Creation), et passer ce chapitre explicatif. Par contre, ces explications prépareront les habitants de la Voûte débutants à affronter le monde extérieur.

Après avoir installé Fallout sur votre ordinateur, cliquez sur le bouton NOUVELLE PARTIE dans le Menu principal.

L'écran de sélection des personnages apparaîtra. Pour le moment, conservez le dossier personnel de Max Stone affiché à l'écran et sélectionnez PRENDRE. Max deviendra ainsi votre personnage. Plus tard, vous aurez sans doute envie de sélectionner un autre personnage, ou même de créer votre propre personnage.

La simulation va maintenant commencer. Lorsque que le chef d'équipe de la Voûte vous aura donné les instructions concernant votre tâche immédiate, vous apparaîtrez derrière la porte anti-explosion de la Voûte.

Illustration 2-1: Début du jeu, juste derrière la porte de la Voûte. Cliquez sur le bouton INV pour ouvrir votre inventaire et vous équiper.

Vous devez tout d'abord vous armer. Toutes les voûtes construites par Vault-Tec sont munies du tout dernier équipement offensif et défensif. On vous fournira les armes d'auto-protection les plus mortelles du marché.

Cliquez sur le bouton INV de la barre d'interface en bas de l'écran. Le curseur en forme de main vous permet de déplacer les objets dans votre inventaire. Cliquez sur le pistolet et faites-le glisser sur l'emplace-

ment OBJET 1 Lâchez le bouton de la souris. A présent, vous êtes armé! Déplacez le coup de poing américain sur l'emplacement OBJET 2. Cliquez sur le bouton TERMINE. Vous retournerez à la vue principale du jeu.

Le curseur hexagonal est un curseur de déplacement. Déplacez-le dans la direction où vous voulez allez et cliquez avec le bouton gauche de la souris pour commencer à avancer. Pour l'instant, déplacez votre souris jusqu'à ce que le curseur de déplacement soit à côté de l'ordinateur situé près de la porte. Cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris pour vous y rendre. Pendant que vous marchez, vous pouvez diriger le curseur de déplacement vers un autre endroit. Si vous voulez interrompre votre déplacement en cours, cliquez une nouvelle fois avec le bouton gauche de la souris.

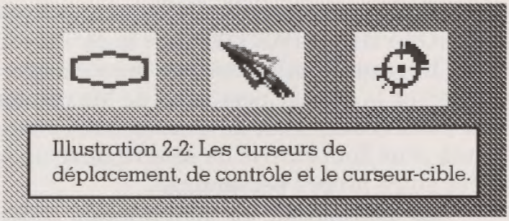


Illustration 2-2: Les curseurs de déplacement, de contrôle et le curseur-cible.

Une fois que vous vous trouvez près de l'ordinateur, cliquez une fois avec le bouton droit de la souris. Ceci transformera le curseur de déplacement en curseur de contrôle. Le curseur de contrôle vous sert à interagir avec les objets dans le jeu et avec les autres personnages. Cliquez une fois avec le bouton droit de la souris sur l'ordinateur. Ceci permettra à votre personnage d'"utiliser" l'ordinateur. A présent, regardez la fenêtre d'affichage située dans le coin inférieur gauche de votre écran. Essayez à nouveau d'utiliser l'ordinateur.

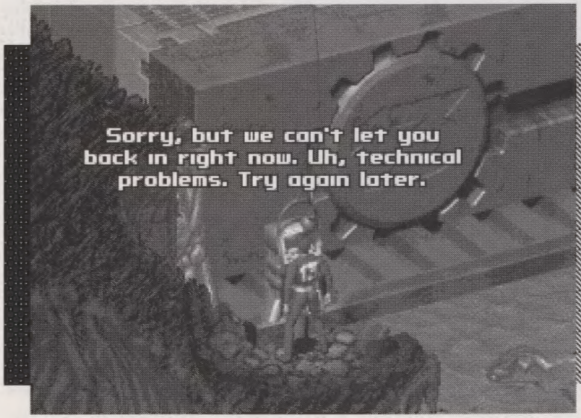


Figure 2-3: Using the Vault door computer.

Cliquez deux fois sur votre personnage avec le bouton droit de la souris. Vous remarquerez que cela vous fait tourner. En général, votre position n'est pas très importante puisque votre personnage s'orientera de toute façon dans la bonne direction quand il le faudra. A présent, cliquez à nou-

veau avec le bouton droit de la souris pour transformer le curseur en curseur de déplacement. Marchez vers le côté droit de la grande porte de la voûte. Revenez maintenant au curseur de contrôle. Cliquez sur l'ordinateur avec le bouton gauche de la souris. Si vous êtes trop éloigné d'un objet, vous marcherez ou courrez automatiquement dans sa direction lorsque vous essaierez de l'utiliser.

Marchez vers le sud, en vous enfonçant plus avant dans la grotte. Attention à la vermine!

Si vous vous approchez trop près d'un rat, il décidera de vous attaquer. Une fois qu'il sera près de vous et qu'il vous aura mordu, le combat commencera. Les boutons de combat, dans le coin inférieur droit de la barre d'interface, apparaissent. Le combat commence! Cliquez sur le pistolet avec le bouton gauche de la souris. Le curseur se transformera en cible et le rat se trouvera dans un cadre rouge. Placez le curseur-cible sur le rat. Le nombre se trouvant à côté du curseur représente les chances que vous avez de l'atteindre. Celui-ci peut être assez important. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour tirer sur le rat. Plus vous êtes près de votre cible, plus il vous est facile de l'atteindre avec une arme à longue portée.

Si vous ratez le rat, ou si la balle l'a touché sans le tuer, cliquez sur le gros bouton rouge qui est joint au bouton du pistolet. Il transformera le pistolet, qui est l'objet activé, en coup de poing américain. Cliquez sur le coup de poing américain avec le bouton gauche de la souris pour vous en servir. Visez à nouveau le rat. Vous pouvez continuer à attaquer jusqu'à ce que vous n'ayez plus de points d'action. La rangée de lumières vertes au-dessus de votre arme indique le nombre de points d'action qui vous reste. Le nombre de points d'action nécessaire pour utiliser une arme est affiché sur le côté inférieur gauche du bouton des armes. Lorsqu'il ne vous reste plus que quelques points d'action, mettez fin à votre attaque en cliquant sur le bouton FIN DE L'ATTAQUE. Tous les participants au combat auront une chance d'agir, puis ce sera de nouveau votre tour. Lorsque vous recommencez à combattre, vos points d'action vous sont restitués.

Illustration 2-4: Le bouton de combat. Le bouton FIN DE L'ATTAQUE achèvera votre attaque en cours. Le bouton FIN DU COMBAT (essaiera d'arrêter le combat. Si des créatures hostiles participent toujours au combat, celui-ci continuera!

Si le rat meurt, le combat s'achève. Si le rat survit à vos attaques, il aura une autre chance de vous attaquer. Vous savez que c'est au tour du rat de vous attaquer lorsque les lumières vertes sur la barre d'interface deviennent rouges. Ne vous inquiétez pas, vous pourrez attaquer suff-

isamment tôt. Si le rat commence à s'enfuir, vous pouvez terminer le combat en cliquant sur le bouton FIN DU COMBAT.

Une fois que le rat est mort, continuez à avancer dans les grottes, vers le sud. Maintenez la touche MAJ. enfoncée et cliquez sur une case pour courir au lieu de marcher.

Si vous rencontrez des rats, utilisez toute une variété d'armes pour les attaquer. Vous remarquerez que certaines armes sont plus simples à utiliser ou plus appropriées. A cause de l'obscurité qui règne dans les grottes, il est difficile d'atteindre des créatures de loin. Pour augmenter l'intensité de lumière et voir les rats plus facilement, vous devrez peut-être utiliser l'une de vos torches. Ouvrez l'inventaire et cliquez avec le bouton droit de la souris pour transformer le curseur en forme de main en curseur de contrôle de l'inventaire. Cliquez avec le bouton gauche de la souris et tenez la torche. Une liste d'options apparaîtra. Voici la liste des icônes, à partir du haut: Examiner, Utiliser, Laisser tomber et Annuler . Descendez la souris vers l'icône d'action Utiliser. Lâchez le bouton de la souris. La torche est maintenant activée. Afin qu'elle soit séparée de la torche inactivée, elle est placée en bas de votre liste d'inventaire. Faites défiler la liste jusqu'en bas. Cliquez sur le bouton gauche de la souris et tenez la torche activée. Sélectionnez l'icône d'action Laisser tomber. La torche éclairée tombera sur le sol. Toutes les attaques se déroulant dans la zone éclairée sont plus faciles à réaliser que dans l'obscurité totale de la grotte. Faites-en l'expérience.

Vous risquez d'être blessé. Si c'est le cas, vous devez vous soigner vous-même. Ouvrez votre inventaire et utilisez un Stimpak. Les Stimpaks soigneront vos blessures, mais ils ne dépasseront jamais votre maximum de points de vie. Une autre façon de guérir est de se reposer. Appuyez sur la touche W de votre clavier. Ceci affichera le réveil du PIPBoy. Cliquez sur la ligne Jusqu'à guérison sur l'écran de visualisation. Vous vous reposerez jusqu'à ce que tous vos points de vie vous soient restitués. Vous pouvez aussi accéder au réveil en cliquant sur le bouton PIP de l'interface, puis en cliquant sur l'icône du réveil dans le coin supérieur gauche du PIPBoy. Généralement, il y a plusieurs façon d'exécuter les fonctions principales du jeu.

Lorsque vous commencez un autre combat, sélectionnez le pistolet. Cliquez une fois sur le bouton avec le côté droit de la souris. Ceci affichera le symbole d'attaque ciblée dans le coin inférieur droit du bouton des armes. A présent, lorsque vous réaliserez une attaque, il s'agira d'une attaque ciblée. Ceci vous permettra d'attaquer des endroits précis sur votre adversaire. Si vous cliquez sur une cible avec le curseur-cible, cela affichera une nouvelle fenêtre. Sélectionnez l'endroit que vous voulez attaquer en cliquant sur le nom de l'endroit. Sur un rat, certaines zones

sont plus difficiles à atteindre. Cependant, vous aurez plus de chances d'occasionner de gros dégâts en procédant à une attaque ciblée.

Lorsque vous en avez assez de tuer des rats, vous pouvez essayer de les éviter. Une bonne esquive vous permettra d'éviter les rats. Appuyez sur le bouton Index des compétences sur la barre d'interface. Cliquez sur la compétence Esquive. Vous verrez Esquive s'inscrire juste au-dessus de la barre d'interface. Si vous les esquivez, les rats auront plus de difficultés à vous voir. Si les rats vous voient, ils vous attaqueront, comme d'habitude. Vous ne subirez aucune pénalisation si vous essayez d'esquiver les rats et que vous vous faites prendre.

Ne courez pas. Si vous courez, vous ne pouvez plus vous esquiver. Esquivez-vous prudemment en contournant les rats.

Vous pouvez utiliser d'autres compétences dans l'Index des compétences. Les compétences Premiers secours et Docteur vous permettent de vous soigner et de soigner d'autres personnages pendant la partie. Pour utiliser toutes les compétences, à l'exception de Esquive, vous devez indiquer sur quelle cible vous voulez utiliser cette compétence. Si vous êtes blessé, ouvrez l'Index des compétences et sélectionnez Premiers secours . Le curseur-cible deviendra jaune. Cliquez sur votre personnage. Selon vos talents de toubib ou non (plus votre compétence Premiers secours est bonne, mieux vous réussissez à exécuter cette compétence), vous guérirez certains dégâts de points de vie ou ne ferez rien.

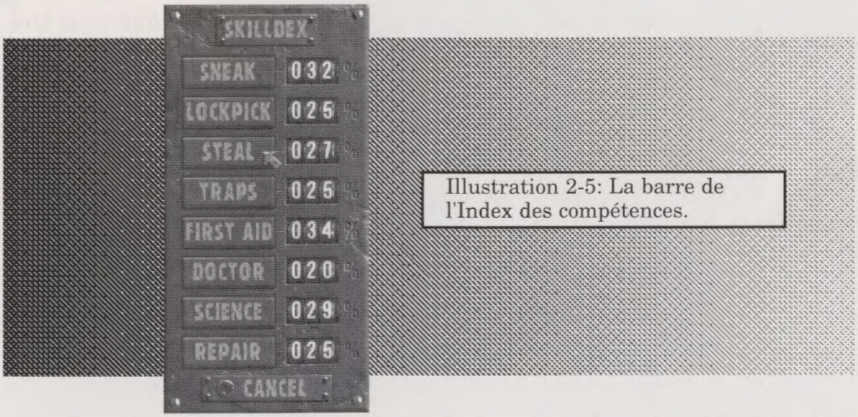


Illustration 2-5: La barre de l'Index des compétences.

Lorsque vous avez exploré suffisamment de grottes, allez au sud et à l'ouest. L'Auto-carte, à laquelle vous pouvez accéder en cliquant sur le bouton CARTE ou en appuyant sur la touche Tabulation, vous indiquera votre position dans les grottes. Vous devez trouver un long tunnel dans le coin sud-ouest des grottes.

Lorsque vous atteindrez les abords du tunnel, vous verrez la lumière

naturelle. Dirigez-vous vers la lumière. Elle vous guidera vers la Carte du monde qui vous permettra de vous déplacer dans le vaste monde extérieur. Cliquez sur le bouton Voûte 15 à droite de l'écran. Ceci vous guidera vers votre première destination.

Illustration 2-6: Quitter les grottes de la Voûte. La tâche sombre dans la lumière est la "grille de sortie". Dirigez-vous vers la grille de sortie pour quitter la carte.

Au début, le monde est plongé dans l'obscurité. Au fur et à mesure de votre exploration, des zones deviendront visibles. Un cercle vert sur la carte du monde indique une zone importante. La Voûte-13 est donc entourée d'un cercle vert puisque c'est une zone importante. Vous devriez vous arrêter et explorer toutes les autres zones importantes que vous traversez. Faites attention pendant votre exploration. Ne passez pas trop de temps à chercher de nouvelles zones, car la Voûte risquerait d'être à cours d'eau pendant ce temps-là. Etant donné que votre mission est de sauver la Voûte de cette fin terrible, vous devriez faire tout ce que vous pouvez pour l'éviter.

Bonne chance!

Section III.
PERSONNEL DE LA VOÛTE

3

GENERALITES

La clé d'une réintroduction réussie à la civilisation après une guerre nucléaire à grande échelle se trouve dans les personnes elles-mêmes. Ici, à Vault-Tec, nous mettons tout en œuvre pour être sûr que votre semblable soit à la hauteur de la tâche consistant à ramener l'Amérique d'entre les morts.

Les personnages sont des être vivants dans le monde du jeu. Un personnage joueur vous représente dans l'environnement du jeu. Pour désigner un personnage joueur, nous utiliserons parfois le mot personnel. Les termes personnel et personnage joueur sont interchangeables. D'autres types de personnages sont appelés personnages non-joueurs (PNJ) (NPC) afin que vous ne les confondiez pas avec vous-même. Les PNJ (NPC) peuvent être d'autres habitants de la Voûte, des personnes du monde extérieur, ou encore des mutants.

DOSSIERS STANDARDS DU PERSONNEL

Fallout est équipé de trois personnages pré-créés que vous pouvez utiliser à votre guise. Ce personnel a été conçu pour supporter la plupart des conditions rencontrées dans le monde extérieur.

MAX

Illustration 3-1: Max Stone
VID 208-197-88-125

"Stone" pour ses amis, Maxwell est la personne la plus baraquée vivant actuellement dans la Voûte. Il est connu pour sa force physique et sa résistance. Vu sa taille et sa force sensationnelles, il serait le volontaire idéal. Malheureusement, ses capacités intellectuelles ont été sérieusement atteintes après sa naissance lorsque le robot accoucheur l'a laissé tomber sur la tête. Il se fiche pas mal de devoir quitter la Voûte.

NATALIA

Illustration 3-2: Natalia Dubrovhsky
VID 208-206-49-229

Natalia est la petite-fille d'un diplomate russe qui travaillait au consulat soviétique de Los Angeles. C'est une acrobate talentueuse dotée de très bons réflexes et d'un sens de la coordination extraordinaire. Elle est extrêmement intelligente et pleine de ressources. Lorsqu'elle était enfant, sa seule difficulté était de comprendre les lois concernant la propriété individuelle. Natalia a très envie de quitter la Voûte et est curieuse d'explorer le monde extérieur.

ALBERT

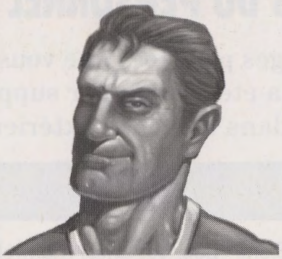


Illustration 3-3: Albert Cole
VID 208-206-49-227

Albert est le leader charismatique d'une petite minorité revendicatrice de la population de la Voûte qui réfléchit aux possibilités de la vie dans le monde extérieur. Consciencieux dans son rôle de négociateur, il est souvent capable de traiter de façon efficace les problèmes entre différents groupes. Son occupation professionnelle ressemble à ce que l'on appelait autrefois "avocat". Albert se montre souvent capable de convaincre les autres que ses idées sont justes.

Nous comprenons le fait que vous lisiez le Guide de survie des habitants de la Voûte, mais nous préférerions que vous utilisiez l'interface de Fallout. Nous y avons donc intégré une façon spéciale de visualiser ce personnel à l'écran:

A partir de l'écran de sélection des personnages, sélectionnez MODIFIER. Vous pouvez maintenant examiner ces personnages en détail; en fait, vous pouvez même changer leurs caractéristiques. Mais. ce qui est le plus important, vous pouvez voir chaque objet dans dossier en utilisant la carte d'information jointe au dossier dans le coin inférieur droit.

CREER DE NOUVEAUX DOSSIERS DU PERSONNEL

Pour que vous puissiez vous amuser au maximum, nous avons intégré un système de création de personnages. Celui-ci vous permettra de fabriquer un personnage selon vos propres goûts. Les instructions suivantes vous guideront tout au long du processus de création du personnage.

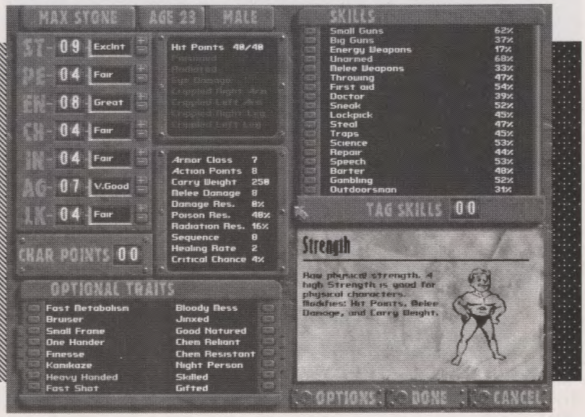


Illustration 3-4: L'écran de création du personnage.

Votre personnage vous représente dans le monde du jeu. Votre personnage obéira à vos ordres, et réalisera les actions que vous lui demanderez d'effectuer. C'est à vous de fabriquer le personnage qui vous convient le mieux et qui correspond à votre style de jeu. Heureusement, avec le Kit de survie Fallout, votre bonheur est assuré. Vault-Tec le garantit!

Pour nous, vous et votre personnage êtes une seule et même personne. C'est ce qui fait l'intérêt d'un jeu de rôle: vous êtes votre personnage. Vos actions en tant que joueur contrôleront les actions du petit personnage sur l'écran ainsi que les conséquences qu'elles entraîneront. Evidemment, nous ne considérons pas toutes les actions réalisées dans l'environnement du jeu comme étant des actions appropriées, ou même légales, dans le monde réel. Ne confondez pas les deux.

Les personnages sont définis par différentes capacités et compétences. Pendant l'étape de création du personnage, vous mettrez au point les principales capacités qui, à leur tour, détermineront vos compétences.

Si vous voulez connaître les propriétés d'une capacités ou d'une compétence particulière, cliquez sur le nom de cette capacités ou de cette compétence avec le curseur de la souris. La carte située dans le coin inférieur droit de l'écran affichera les informations appropriées.

[1]Guarantee not available in all states, or after any of the following: flooding, drought, famine, nuclear war, or other acts of God.

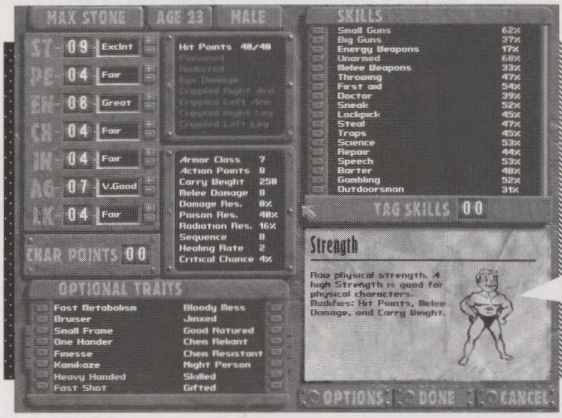


Illustration 3-5: Les informations contenues sur cette carte vous aideront à répondre aux questions que vous vous posez peut-être. C'est une ressource importante que vous ne devriez pas négliger.

Pour créer votre propre personnage, suivez les étapes suivantes:

(1) Dépensez des points de personnage pour acheter des statistiques (Voir page 3-)

(2) Sélectionnez trois compétences particulières (Voir page 3-)

(3) Choisissez jusqu'à deux caractéristiques (Voir page 3-

(4) Sélectionnez votre age (Voir page 3-)

(5) Sélectionnez votre sexe (Voir page 3-)

(6) Donnez un nom à votre personnage (Voir page 3-)

(7) *Optionnel:* si nécessaire, sélectionnez n'importe quelle option (Voir page 3-)

(8) Félicitations! Votre personnage est terminé; appuyez sur TERMINE pour continuer!

Contrôlez toujours l'air pour détecter la présence éventuelle de produits radioactifs et de virus. Une combinaison anti-pollution sera votre meilleure alliée!

ETAPE N°1: DEPENSEZ DES POINTS DE PERSONNAGE POUR ACHETER DES CAPACITÉES

Tous les personnages ont sept statistiques principales:

Force. Force physique pure. la faculté de porter des poids, de donner des coups de poings plus puissants, de porter un équipement plus important et d'utiliser de plus grosses armes. Les personnages les plus forts seront capables d'emporter plus d'objets, de faire plus de dégâts pendant les combats, et ainsi de suite. Si vous voulez jouer avec un personnage fort et physique, choisissez une Force élevée.

Perception. La faculté de remarquer les choses. Une combinaison de tous vos sens, comprenant le toucher, la vue, le goût, l'odorat et l'ouïe. La Perception est importante pour calculer les distances de vos armes de longue portée, pour avoir une chance de remarquer les petits détails et pour d'autres tâches liées aux sens. Les personnages perceptifs obtiendront plus d'informations sur leur environnement. Si vous voulez jouer avec un personnage qui peut tirer sur des cibles très éloignées, achetez le maximum de Perception.

Endurance. La L'aptitude à résister aux sanctions et aux efforts physiques. Une Endurance élevée vous permettra de survivre et de continuer là où d'autres, des personnes plus faibles, s'arrêteraient. Elle entraîne des conséquences sur vos points de vie et sur vos résistances. Un personnage ayant une Endurance élevée sera capable de combattre plus longtemps, et sera moins susceptible de mourir au combat.

Charisme. Une combinaison d'apparence et de charme. Plus votre Charisme est élevé, mieux vous êtes capable de communiquer avec les autres. Les personnages très charismatiques réussissent mieux à s'en tirer sans avoir recours à la violence, et sont plus doués en affaires. Les personnages qui aiment parler aux gens devraient acheter le maximum de Charisme.

Intelligence. Votre force et vos capacités mentales. Plus votre Intelligence est élevée, plus nombreuses seront les compétences dans lesquelles vous excellerez et les options auxquelles vous aurez accès au cours des dialogues. Une Intelligence élevée est importante pour tous les personnages. Les personnages qui veulent avoir de nombreux choix de dialogues devraient choisir une capacités d'Intelligence élevée.

Agilité. Votre vitesse et votre dextérité. Capacité de manipulation physique. Votre Agilité aura des conséquences sur beaucoup de compétences nécessitant une bonne coordination. Elle déterminera aussi de nombreuses compétences liées au combat. L'Agilité est importante pour tous les types de personnage. Les personnages doués pour le combat et le vol devraient avoir une Agilité plus élevée que les personnages diplomates ou scientifiques.

Chance. La Chance est une capacités étrange. C'est une combinaison de sort, de karma et, en général, de la façon dont l'univers vous considère. La Chance modifiera beaucoup de choses... Tous les personnages seront avantagés par une Chance élevée et souffriront un peu plus avec une Chance plus faible.

Toutes les capacités principales ont une valeur. L'échelle des valeurs s'étend de un, la plus basse, à dix, la plus élevée, cinq étant la moyenne. Tous les personnages commencent avec des valeurs moyennes pour toutes les capacités. Heureusement, vous avez cinq points de personnage que vous pouvez utiliser pour améliorer vos capacités. Vous pouvez utiliser un point de personnage pour chacune des cinq capacités, utiliser tous les points de personnage pour une capacités ou toute autre combinaison de votre choix.

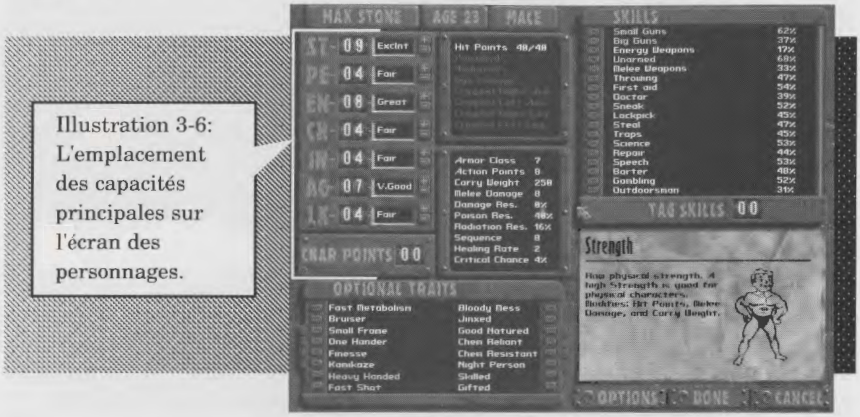


Illustration 3-6: L'emplacement des capacités principales sur l'écran des personnages.

Pour vous aider à mesurer la valeur d'une capacités, nous avons conçu un système permettant de nommer chaque valeur. Voici la liste, en commençant par la pire des valeurs pour aller vers la meilleure:

1) Très mauvaise (Very Bad)
2) Mauvaise (Bad)
3) Médiocre (Poor)
4) Correcte (Fair)
5) Moyenne (Average)
6) Bonne (Good)
7) Très bonne (Very Good)
8) Remarquable (Great)
9) Excellente (Excellent)
10) Héroïque (Heroic)

J'espère que ça vous aidera! -Le Chef d'équipe

Si vous voulez plus de points de personnage, vous pouvez réduire la valeur d'une capacités en-dessous de cinq et gagner ainsi un point de personnage pour chaque point retiré à la statistique. Aucune statistique ne peut être inférieure à un. Vous pouvez réduire toutes les statistiques ou toute combinaison de statistiques. Vos amis de Vault-Tec vous suggèrent de ne pas faire descendre une statistique en dessous de quatre, mais l'option existe si vous voulez l'utiliser. Si vous réduisez votre Intelligence au-dessous de quatre, par exemple, votre dialogue sera très restreint (voir page 4—29).

Toutefois, vous devez dépenser tous vos points de personnage avant de terminer votre personnage.

Lorsque vous changez vos statistiques principales, vous pouvez remarquer que vos statistiques secondaires et vos compétences changent. Les statistiques secondaires et les compétences sont en partie basées sur les valeurs des statistiques principales. Vous ne pouvez pas les rectifier directement (voir Compétences principales, ci-dessous). Si vous voulez plus de points de frappe, vous devrez dépenser plus de points de personnage pour l'Endurance.

Vos statistiques vous définissent. Si vous avez une Force élevée, une Agilité élevée, une faible Intelligence et un faible Charisme, vous n'impressionnerez personne par vos pas de danse; en revanche, la table que vous vous apprêtez à laisser tomber sur leur tête attirera leur attention.

En général, votre expérience ou votre façon de jouer n'améliorera pas directement vos capacités. Vous aurez les mêmes capacités tout au long de vos aventures; vous devriez donc organiser votre voyage selon ces prévisions.

Capacités secondaires

Afin que vous puissiez prendre la meilleure décision possible en ce qui concerne le choix de votre personnage, nous avons conçu une méthode facile à utiliser vous permettant de déterminer vos statistiques secondaires. Nous l'appelons la méthode "voir ci-dessous". Et nous pensons qu'elle fonctionne rudement bien.

Points de vie. Vos points de vie déterminent l'importance des dégâts que vous pouvez supporter avant de succomber et de plonger dans le sommeil éternel. Plus vous avez de points de vie, plus vous pouvez survivre longtemps à l'extérieur. Moins vous avez de points de vie, plus vous aurez besoin de soins. Votre nombre de points de vie augmentera au fur et à mesure que votre personnage acquerra de l'expérience et avancera dans les niveaux. Le nombre de points de vie est affiché de la façon suivante: nombre de points actuels/nombre de points maximum. Par exemple, si vous atteignez 1/30 points de vie, vous aurez besoin de sérieux soins médicaux. Et très bientôt, mon vieux. Le nombre de points de vie que vous avez au départ est de 15 + (2 x Endurance) + Force. Les personnages moyens auront 30 points de vie.

Type d'armure. Votre type d'armure naturel correspond à votre capacité à éviter d'être touché pendant le combat. Plus la statistique de votre type d'armure est élevée, moins votre adversaire a de chances de vous atteindre. Votre type d'armure naturel peut être augmenté et amélioré si vous portez une armure. Pour plus d'informations sur l'armure et le type d'armure, voir Armure (page 5—12) et les échantillons d'armures dans la Liste des équipements (page 5—12).
La valeur de votre Type d'armure au départ correspond à votre Agilité. Les personnages moyens auront un type d'armure de 5.

Points d'Action (PA). Le nombre de points d'action que possède votre personnage déterminera le nombre d'actions différentes que vous pourrez réaliser pendant une attaque lors d'un combat. Chaque action coûtera un nombre différent de points d'action qui sera soustrait du nombre total de vos points d'action. Lorsque vous êtes à cours de points d'action, vous ne pouvez plus réaliser aucune manœuvre jusqu'à la prochaine attaque. Les points d'action sont utilisés seulement pendant le combat. Ils ne sont pas cumula-

Toutes les capacités principales ont une valeur. L'échelle des valeurs s'étend de un, la plus basse, à dix, la plus élevée, cinq étant la moyenne. Tous les personnages commencent avec des valeurs moyennes pour toutes les capacités. Heureusement, vous avez cinq points de personnage que vous pouvez utiliser pour améliorer vos capacités. Vous pouvez utiliser un point de personnage pour chacune des cinq capacités, utiliser tous les points de personnage pour une capacités ou toute autre combinaison de votre choix.

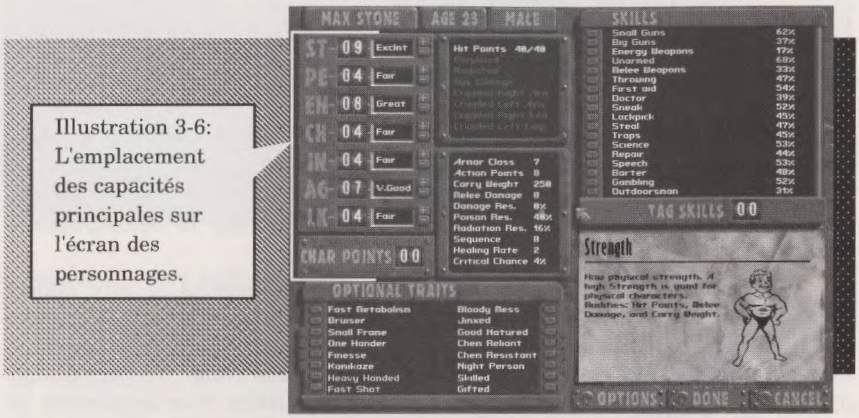


Illustration 3-6: L'emplacement des capacités principales sur l'écran des personnages.

Pour vous aider à mesurer la valeur d'une capacités, nous avons conçu un système permettant de nommer chaque valeur. Voici la liste, en commençant par la pire des valeurs pour aller vers la meilleure:

1) Très mauvaise (Very Bad)
2) Mauvaise (Bad)
3) Médiocre (Poor)
4) Correcte (Fair)
5) Moyenne (Average)
6) Bonne (Good)
7) Très bonne (Very Good)
8) Remarquable (Great)
9) Excellente (Excellent)
10) Héroïque (Heroic)

J'espère que ça vous aidera! -Le Chef d'équipe

Si vous voulez plus de points de personnage, vous pouvez réduire la valeur d'une capacités en-dessous de cinq et gagner ainsi un point de personnage pour chaque point retiré à la statistique. Aucune statistique ne peut être inférieure à un. Vous pouvez réduire toutes les statistiques ou toute combinaison de statistiques. Vos amis de Vault-Tec vous suggèrent de ne pas faire descendre une statistique en dessous de quatre, mais l'option existe si vous voulez l'utiliser. Si vous réduisez votre Intelligence au-dessous de quatre, par exemple, votre dialogue sera très restreint (voir page 4—29).

Toutefois, vous devez dépenser tous vos points de personnage avant de terminer votre personnage.

Lorsque vous changez vos statistiques principales, vous pouvez remarquer que vos statistiques secondaires et vos compétences changent. Les statistiques secondaires et les compétences sont en partie basées sur les valeurs des statistiques principales. Vous ne pouvez pas les rectifier directement (voir Compétences principales, ci-dessous). Si vous voulez plus de points de frappe, vous devrez dépenser plus de points de personnage pour l'Endurance.

Vos statistiques vous définissent. Si vous avez une Force élevée, une Agilité élevée, une faible Intelligence et un faible Charisme, vous n'impressionnerez personne par vos pas de danse; en revanche, la table que vous vous apprêtez à laisser tomber sur leur tête attirera leur attention.

En général, votre expérience ou votre façon de jouer n'améliorera pas directement vos capacités. Vous aurez les mêmes capacités tout au long de vos aventures; vous devriez donc organiser votre voyage selon ces prévisions.

Capacités secondaires

Afin que vous puissiez prendre la meilleure décision possible en ce qui concerne le choix de votre personnage, nous avons conçu une méthode facile à utiliser vous permettant de déterminer vos statistiques secondaires. Nous l'appelons la méthode "voir ci-dessous". Et nous pensons qu'elle fonctionne rudement bien.

Points de vie. Vos points de vie déterminent l'importance des dégâts que vous pouvez supporter avant de succomber et de plonger dans le sommeil éternel. Plus vous avez de points de vie, plus vous pouvez survivre longtemps à l'extérieur. Moins vous avez de points de vie, plus vous aurez besoin de soins. Votre nombre de points de vie augmentera au fur et à mesure que votre personnage acquerra de l'expérience et avancera dans les niveaux. Le nombre de points de vie est affiché de la façon suivante: nombre de points actuels/nombre de points maximum. Par exemple, si vous atteignez 1/30 points de vie, vous aurez besoin de sérieux soins médicaux. Et très bientôt, mon vieux. Le nombre de points de vie que vous avez au départ est de 15 + (2 x Endurance) + Force. Les personnages moyens auront 30 points de vie.

Type d'armure. Votre type d'armure naturel correspond à votre capacité à éviter d'être touché pendant le combat. Plus la statistique de votre type d'armure est élevée, moins votre adversaire a de chances de vous atteindre. Votre type d'armure naturel peut être augmenté et amélioré si vous portez une armure. Pour plus d'informations sur l'armure et le type d'armure, voir Armure (page 5—12) et les échantillons d'armures dans la Liste des équipements (page 5—12).
La valeur de votre Type d'armure au départ correspond à votre Agilité. Les personnages moyens auront un type d'armure de 5.

Points d'Action (PA). Le nombre de points d'action que possède votre personnage déterminera le nombre d'actions différentes que vous pourrez réaliser pendant une attaque lors d'un combat. Chaque action coûtera un nombre différent de points d'action qui sera soustrait du nombre total de vos points d'action. Lorsque vous êtes à cours de points d'action, vous ne pouvez plus réaliser aucune manœuvre jusqu'à la prochaine attaque. Les points d'action sont utilisés seulement pendant le combat. Ils ne sont pas cumula-

bles; au lieu de cela, ils fonctionnent sur une base de 1 pour 1. S'il vous reste 4 points d'action à la fin d'une attaque, vous obtiendrez un bonus de +4 pour votre type d'armure jusqu'au début de votre prochaine attaque. Pour plus de détails sur les points d'actions, voir Actions pendant le combat (page 5—2).

Niveau initial. Le nombre de points d'action dont vous disposez au départ est égal à votre Agilité élevée + 5. Les personnages moyens auront 7 points d'actions.

Capacité à porter des poids. La quantité totale d'équipement que vous pouvez transporter dans le monde post-nucléaire est représentée par votre capacité à porter des poids. Plus votre capacité à porter des poids est élevée, plus vous pouvez porter d'équipement. La quantité totale de l'équipement que vous pouvez porter, en kilos, est égale à votre capacité à porter des poids et ne peut pas la dépasser.

Niveau Initial. La capacité à porter des poids dont vous disposez au départ est égale à 12,5 kg + (votre Force x 12,5 kg). Les personnages moyens se verront attribuer 75 kg.

Dégâts de combat au corps à corps (Melee Damage). Vos dégâts de combat au corps à corps correspondent à la quantité de dégâts bonus ou de dégâts supplémentaires que vous provoquez par des dégâts sans armes ou avec des armes pour le combat au corps à corps. Si vous utilisiez vos poings, un couteau ou un marteau de forgeron pendant le combat, vous causeriez les dégâts provoqués par ces armes plus vos dégâts de combat au corps à corps. Si vous voulez causer plus de dégâts de combat au corps à corps, choisissez une Force plus élevée.

Niveau initial. Le nombre de dégâts de combat au corps à corps dont vous disposez au départ est égal à votre Force - 5, avec un minimum d'1 point. Les personnages moyens disposent d'un nombre de dégâts de combat au corps à corps de 1.

Résistance aux dégâts. La faculté de se débarrasser d'une certaine quantité de dégâts pendant le combat est attribuée à votre capacités secondaire de résistance aux dégâts. Cette capacités est un pourcentage, ce qui signifie qu'une quantité de dégâts sera soustraite de chaque coup basé sur un pourcentage des dégâts. Si votre résistance aux dégâts est de 10% et que vous recevez 20 points de dégâts pour une seule attaque, vous aurez reçu, à la fin de l'attaque, 18 points de dégâts grâce à votre résistance aux dégâts. Vous aurez besoin d'équiper votre armure pour faire augmenter votre résistance aux dégâts.

Niveau initial. La résistance aux dégâts dont vous disposez au départ est égale à 0%.

Résistance au poison. Vous pouvez être empoisonné: c'est une fâcheuse possibilité que vous devez prendre en compte. Heureusement, la plupart des gens résiste mieux au poison que les petits animaux qui sont les proies habituelles des serpents venimeux. La résistance au poison est un pourcentage qui réduira l'ampleur des dégâts provoqués par le poison que vous aurez absorbé.

Niveau initial. La résistance au poison dont vous disposez au départ est égale à Endurance x 5. Les personnages moyens auront une résistance au poison de 25%.

Résistance aux radiations. Tous les habitants de la Voûte doivent se sentir concernés par les radiations. S'il est courant qu'une personne normale absorbe une petite quantité d'unités de radiations, ou rads, pendant une année d'activité normale ou (plus si les activités comprennent des expéditions en montagne et/ou des ascensions en ballon à haute altitude), il est en revanche inquiétant d'absorber une grosse quantité de rads. Une personne moyenne reçoit environ de 1/2 à 1 rad par an. Après des retombées nucléaires, il faut s'attendre à en absorber plus. Pour plus d'informations, voir Dégâts (page 5—12). Après toute exposition aux radiations, votre résistance aux radiations diminuera, grâce à son pourcentage, la quantité totale de rads que vous recevez. Cela ressemble beaucoup à la résistance aux dégâts ou à la résistance au poison.

Niveau initial. La résistance aux radiations dont vous disposez au départ est égale à votre Endurance x 2. Les personnages moyens posséderont une résistance aux radiations de 10%.

Ordre. Cette capacités permet de déterminer qui ira se battre en premier pendant le combat et dans quel ordre les personnes et les créatures passeront à l'action. Pour plus d'informations, voir Combat (page 5—2). Plus la valeur de l'Ordre est élevée, plus vous aurez de chances de passer à l'action avant votre adversaire.

Niveau initial. La valeur de l'Ordre dont vous disposez au départ est égale à votre Perception x 2. Les personnages moyens posséderont un Ordre de 10.

Vitesse de guérison. Les personnes ne guérissent pas à la même vitesse sur une même période. Votre vitesse de guérison vous dira à quel rythme vous pouvez vous remettre de cette rencontre qui aurait pu vous être fatale et continuer votre importante mission consistant à éviter la fin du monde. Si vous avez subi des dégâts, un nombre de points de vie correspondant à votre vitesse de guérison vous sera rendu à la fin de chaque journée. Si vous vous reposez, un nombre de points de vie correspondant à votre vitesse de guérison vous sera rendu toutes les six heures. En aucun cas vous ne pouvez dépasser votre nombre maximum de points de vie.

Niveau initial. La vitesse de guérison dont vous disposez au départ est égale à votre niveau d'Endurance, avec un minimum de 1. Les personnages moyens disposeront d'une vitesse de guérison égale à 1.

Chance critique. Dans un combat, les coups critiques sont des attaques spéciales provoquant des dégâts supplémentaires ou un effet spécial. La chance de provoquer un coup critique est partiellement basée sur cette capacités. Plus votre chance critique est élevée, plus vous pourrez utiliser ce genre de coups puissants. Cette capacités est exprimée en pourcentage s'ajoutant directement en tant que bonus à la chance de provoquer un coup critique.

Niveau initial. La chance critique dont vous disposez au départ correspond à la moyenne de votre Perception et de votre Intelligence. Les personnages moyens auront une chance critique de +5%.

ETAPE N°2: SELECTIONNEZ TROIS COMPETENCES PARTICULIERES

Les compétences sont des aptitudes que vous avez acquises. Plus vous aurez d'expérience, plus vos compétences s'amélioreront, contrairement à vos capacités de base. Toutes les compétences ont un niveau exprimé en pourcentage. Plus le niveau de compétence est élevé, plus vous aurez de chances de réussir en utilisant cette compétence.

Les compétences particulières définissent celles dans lesquelles vous êtes particulièrement doué. Ce sont en quelque sorte vos spécialisations. Tout nouvel habitant de la Voûte doit sélectionner trois compétences particulières dans lesquelles il doit se spécialiser. Vous ne pouvez pas quitter la section Edition des personnages sans avoir sélectionné les trois compétences particulières.

Vous obtiendrez immédiatement un bonus de +20% pour chacune de vos compétences particulières, mais le plus important réside dans le fait qu'elles augmenteront plus vite qu'une compétence normale, et ce grâce à votre expérience. Vous progresserez deux fois plus vite lorsque vous utiliserez des points de compétence pour ces compétences (voir Experience, page 5—21).

Cliquez sur le nom de la compétence pour afficher la carte d'informations.

Cliquez sur le petit bouton à gauche du nom de la compétence pour l'afficher cette compétence. Si vous désirez désactiver une compétence particulière, il vous suffit de cliquer une nouvelle fois sur le bouton. Les compétences particulières sont mises en surbrillance dans une couleur différente afin de vous rappeler leur statut.

Certaines compétences sont automatiquement utilisées lorsque vous faites quelque chose. D'autres compétences doivent être activées pour être utilisées. Ces compétences peuvent être utilisées à partir de l'Index des compétences (voir page 4—16).

A présent, pour vous aider à choisir vos compétences particulières, nous vous en présentons la liste complète.

Liste complète des compétences

Petites armes, Grosses armes, Armes à énergie, Combats sans armes, Armes de combat au corps à corps et Propulseurs sont toutes des compétences de combat. Elles contrôlent l'utilisation des armes. Elles sont automatiquement utilisées lorsque vous attaquez un adversaire.

Petites armes. Cette compétence comprend l'utilisation des pistolets, mitraillettes, carabines et fusils de chasse. Plus votre compétence Petites armes sera élevée, plus il vous sera facile d'atteindre votre cible et plus votre portée effective sera longue pendant le combat.

Niveau initial. La compétence Petites armes dont vous disposez au départ est égale à 35% + (1% x Agilité). Les personnages moyens disposeront de 40%.

Grosses armes. Cette compétence comprend les lance-flammes, les mini-canons, les lance-roquettes et les autres grosses armes d'appui. Si c'est une arme volumineuse, vous pouvez compter sur les Grosses armes: c'est cette compétence qui sera utilisée. Comme pour Petites armes, plus votre compétence est bonne, plus il vous sera facile d'atteindre votre cible et plus vous pourrez faire mouche sur de longues distances.

Niveau initial. La compétence Grosses armes dont vous disposez au départ est égale à 10% + (1% x Agilité). Les personnages moyens disposent d'une compétence de 15%.

Armes à énergie. L'utilisation d'armes à énergie n'est pas une compétence très répandue dans la Voûte. On avait juste commencé à utiliser des armes à énergie pendant la guerre, lorsque le monde a explosé. Les lasers et les armes à plasma sont compris dans la compétence Armes à énergie.

En fait, toutes les armes qui sont alimentées par une cellule d'énergie ou un bloc d'alimentation, et non par des cartouches sont comprises dans cette compétence.

Niveau initial. La compétence Armes à énergie dont vous disposez au départ est égale à 10% + (1% x Agilité). Les personnages moyens auront une compétence de 15%.

Combats sans armes. Cette compétence consiste à frapper les personnes avec vos poings et vos pieds. Plus votre niveau dans cette compétence est élevé, mieux vous réussissez à atteindre vos adversaires pendant le combat. A des niveaux de compétence très élevés, vous pouvez réussir plus facilement les tirs ciblés, causant ainsi de terribles dégâts. Etant donné que le concept de base de cette compétence est assez simple, tout le monde dispose, au départ, d'une assez bonne compétence Combats sans armes.

Niveau initial. La compétence Combats sans armes dont vous disposez au départ est égal à 40% + (1% x la moyenne de votre Agilité et de votre Force). Les personnages moyens auront une compétence de 45% dans les combats sans arme.

Dialogue*. C'est l'art de savoir communiquer. Plus votre compétence de dialogue est bonne, mieux vous réussissez à obtenir ce que vous voulez en parlant aux gens. Lorsqu'il y a une chance pour que les PNJ (NPC) vous croient et avalent vos mensonges ou pour qu'ils fassent ce que vous leur dites de faire, c'est la compétence qui est utilisée. Utilisation automatique.

Niveau initial. La compétence de départ dont vous disposez au départ est de 25% + (2% x Charisme). Les personnages moyens auront une compétence de 35%.

Troc*. La compétence à faire du commerce. Dans le monde post-nucléaire, la monnaie n'est pas couramment utilisée. Cette compétence vous permettra de faire de bonnes affaires lorsque vous ferez du commerce d'équipement, d'armes et d'autres objets. Une compétence de Troc élevée baissera les prix que vous devrez payer pour les objets que vous achetez et augmentera la somme d'argent que vous obtiendrez en vendant un supplément d'équipement. Une bonne compétence de Troc n'est pas importante si vous tuez tout le monde, mais elle peut être importante pour ceux qui ne sont pas complètement fous furieux. Utilisation automatique.

Niveau initial. La compétence de Troc dont vous disposez au départ est égale à 20% + (2% x Charisme). Les personnages moyens auront une compétence de 30%.

*REMARQUE: Les compétences de Dialogue et de Troc sont réservées aux personnages diplomates.

Jeu. Cette compétence vous permet de participer à des jeux de hasard et de gagner la plupart du temps. Sans elle, vous perdez la plupart du temps aux jeux de hasard. Lorsque la fin du monde surviendra, et que tout ce qui restera sera une boîte de soupe, un crétin trouvera toujours le moyen de la parier dans une course de cafards. Utilisation automatique.

Niveau initial. La compétence de jeu dont vous disposez au départ est égale à 20% + (3% x Chance). Les personnages moyens auront une compétence de 35%.

Vie à l'extérieur. C'est la compétence permettant de vivre à l'extérieur et de survivre dans un environnement hostile. Peu d'habitants de la Voûte possèdent cette compétence! Utilisation automatique.

Niveau initial. La compétence de Vie à l'extérieur dont vous disposez au départ est égale à 5% + (1% x la moyenne de votre Intelligence et de votre Endurance). Les personnages moyens auront une compétence de 10%.

•ATTENTION•

Les quatre compétences suivantes n'ont pas reçu l'aval officiel de Vault-Tec

Esquive. La faculté de à se déplacer doucement et hors vue des adversaires. Lorsque vous vous esquivez, et que vous y parvenez, les autres personnes vous remarquent moins facilement - de loin. Si vous vous approchez trop près de dangereux mutants, peu importe que vous soyez doué ou non dans l'art de l'esquive, ils vous remarqueront. Utilisation active. Utilisez Esquive pour activer et désactiver cette compétence. Si vous courez, vous cessez immédiatement de vous esquiver. Pendant que vous vous esquiverez, voici ce que vous verrez:

Sur l'affichage, juste au-dessus de la barre d'interface. Ceci ne vous indique pas si vous vous esquivez avec succès. Ce sont les réactions des créatures hostiles ou curieuses qui vous l'indiqueront. Votre compétence à vous esquiver est activée lorsque vous commencez à vous esquiver, et chaque minute qui suit.

Niveau initial. La compétence Esquive dont vous disposez au départ est égale à 25% + (1% x Agilité). Les personnages moyens auront une compétence d'esquive de 30%.

Crochetage de serrures. Si vous avez besoin d'ouvrir une serrure et que vous n'avez pas la clé qui convient, voici la compétence qu'il vous faut. Si vous aviez un véritable crocheteur de serrures, cela améliorerait votre compétence, mais ce n'est pas indispensable. Il y a deux types de serrures dans le monde de Fallout: les serrures primitives et les serrures électroniques. Les crocheteurs s'occupent des serrures primitives et les crocheteurs électroniques s'occupent des serrures électroniques. Une serrure peut être plus difficile à crocheter qu'une autre. Utilisation active. Sélectionnez une cible à crocheter.

Niveau initial. La compétence Crochetage de serrures dont vous disposez au départ est égale à 20% + (1% x la moyenne de votre Perception et de votre Agilité). Les personnages moyens auront une compétence de 25%.

Vol. C'est l'art de dérober quelque chose à une personne ou dans un lieu sans se faire remarquer. Même si vous réussissez, il y a des chances qu'une créature vous remarque. Les gros objets sont plus difficiles à voler que les petits objets. Chaque fois que vous volez un nouvel objet, vous prenez un nouveau risque de vous faire remarquer. Vous ne pouvez pas voler les objets qu'une personne a équipés. Si vous volez quelque chose à une personne, il pourrait être judicieux de vous mettre derrière elle afin qu'elle ne puisse pas vous voir. Utilisation active. Vous devrez choisir la cible à laquelle vous allez voler quelque chose.

Niveau initial. La compétence à voler dont vous disposez au départ est égale à 20% + (1% x Agilité). Le personnage moyen aura une capacité de Vol (Steal) de 25%.

Pièges. La compétence à désarmer les objets nuisibles qui risqueraient de vous blesser. Votre Perception les trouvera pour vous. Cette compétence vous permettra aussi d'installer des objets nuisibles pour les autres personnes (comme des explosifs). Une erreur cruciale lors de l'installation d'un explosif le fera exploser prématurément. Utilisation active, mais parfois automatique. Vous devez choisir la cible que vous voulez désarmer.

Niveau initial. La compétence à désarmer les objets dont vous disposez au départ est égale à 20% + (1% x la moyenne de votre Perception et de votre Agilité). Les personnages moyens auront une compétence de 25%.

Premiers secours*. La compétence à administrer des soins mineurs. Grâce à cette compétence, vous serez capable de soigner les blessures, les coupures et les contusions mineures. Vous pouvez l'utiliser seulement trois fois par jour, et il lui faut un peu de temps avant de commencer à fonctionner. Utilisation active. Sélectionnez la cible que vous voulez soigner, mais il est fort probable que cette cible, ce soit vous!

La compétence Premiers Secours dont vous disposez au départ est égale à 30% + (1% x la moyenne de votre Perception et de votre Intelligence). Les personnages moyens auront une compétence de 35%.

Docteur*. Une compétence plus poussée à administrer des soins. Vous pouvez soigner les blessures sérieuses et les membres estropiés, mais vous ne pouvez pas soigner les dégâts dus au poison ou aux radiations. Si vous voulez utiliser cette compétence, cela vous prendra un certain temps. Chaque membre estropié augmentera le temps nécessaire pour utiliser la compétence Docteur. Vous pouvez utiliser cette compétence seulement trois fois par jour, mais vous pouvez la combiner avec les Premiers secours. Utilisation active. Vous devez choisir une cible sur laquelle vous utiliserez la compétence Docteur.

Niveau initial. La compétence Docteur dont vous disposez au départ est égale à 15% + (1% x la moyenne de votre Perception et de votre Intelligence). Les personnages moyens auront une compétence de 20%.

*REMARQUE: Premiers Secours et Docteur sont des compétences de soins. Elles seront très utiles pour l'ensemble du personnel.

Les deux dernières compétences sont des compétences scientifiques.

Science. La compétence de la connaissance et du savoir. Elle comprend l'informatique, l'électronique, la mécanique et d'autres domaines nécessitant un travail intellectuel intense. Utilisation active, mais parfois automatique. Vous devrez choisir une cible sur laquelle vous exercerez votre compétence scientifique.

Niveau initial. La compétence Science dont vous disposez au départ est égale à 25% + (2% x Intelligence). Les personnages moyens auront une compétence Science de 35%.

Réparation. C'est l'utilisation pratique de la Science. Cette compétence vous permettra de remettre les choses en état, et dans un monde où tout est cassé, ça peut être utile. Utilisation active. Vous devrez choisir une cible.

Niveau initial. La compétence Réparation dont vous disposez au départ est égale à 20% + (1% x Intelligence). Les personnages moyens auront une compétence de 25%.

ETAPE N°3: CHOISISSEZ JUSQU'A DEUX CARACTERISTIQUES

Les Caractéristiques permettent de mieux définir qui vous êtes. Elles ne correspondent pas réellement à une capacités ou à une caégorie particulière; nous leur avons donc donné une section bien à elles: les Caractéristiques. Toutes les caractéristiques ont un effet positif et un effet négatif. Si vous voulez bénéficier de l'effet positif d'une caractéristique, vous devez aussi en subir l'effet négatif.

Heureusement, les caractéristiques sont optionnelles. Vous n'êtes pas obligé de choisir des caractéristiques; c'est à vous de décider. Si vous voulez sélectionner des caractéristiques, vous pouvez en choisir deux au maximum. Vous devez le faire pendant la création du personnage, car vous ne pouvez pas sélectionner une caractéristique une fois que vous avez commencé la partie.

Pour sélectionner une caractéristique, cliquez sur le petit bouton à côté du nom de la caractéristique. Les caractéristiques sélectionnées seront mises en surbrillance. Cliquez sur le bouton d'une caractéristique sélectionnée pour la désactiver.

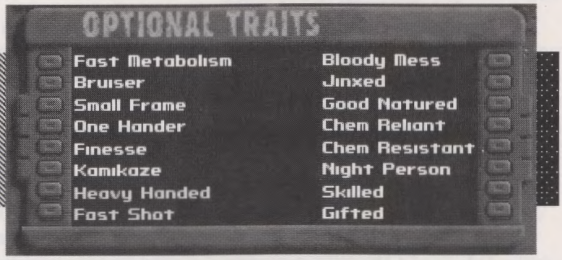


Illustration 3-7: La liste des caractéristiques optionnelles dans l'édition des personnages.

Métabolisme rapide. La vitesse de votre métabolisme est deux fois plus élevée que la normale. Ceci signifie que vous êtes beaucoup moins résistant aux radiations et au poison, mais que votre corps guérit plus vite. Votre Vitesse de guérison (Healing Rate) est de +2, mais votre résistance aux radiations et au poison commence à 0%.

Cogneur. Un peu plus lent, mais un peu plus costaud. Vous ne frapperez peut-être pas très souvent, mais quand vous frapperez, on le sentira passer! Le total de vos points d'action diminue, mais votre Force augmente. Votre Force est de +2, mais vous perdez 2 points d'action.

Petite carrure. Vous n'êtes pas aussi costaud que les autres habitants de la Voûte, mais ça ne vous ralentit pas pour autant. Vous ne pouvez pas porter autant de poids, mais vous êtes plus agile. Vous obtenez un bonus de +1 pour votre Agilité, mais votre Capacité à porter des poids est égale à 7,5 kg x votre Force.

Main principale. L'une de vos mains est dominante. Vous excellez avec les armes ne nécessitant qu'une main, mais vous avez des problèmes avec les armes nécessitant les deux mains. Vos chances d'atteindre votre adversaire avec une arme à deux mains sont de -40%, et vos chances de l'atteindre avec une arme à une main sont de +20%.

Finesse. Vos attaques sont pleines de finesse. Vous ne provoquez pas autant de dégâts, mais vous causez plus de coups critiques. Toutes vos attaques font -30% de dégâts. Votre chance critique est de +20%.

Kamikaze. En ne faisant pas attention aux menaces qui pèsent sur vous, vous pouvez agir beaucoup plus vite dans une attaque. Votre armure se réduit au strict minimum (c'est à dire que ce que vous portez), mais votre tour arrive beaucoup plus rapidement lors des combats. Vous n'avez pas de type d'armure naturel. Vous devez porter une armure pour avoir un type d'armure. Votre capacités Ordre obtient un bonus de +5.

Maladroit. Vous frappez plus fort, mais pas mieux. Vos attaques sont très brutales, mais manquent de finesse. Vous donnez rarement de bons coups critiques, mais vous provoquez toujours plus de dégâts lors des combats au corps à corps. Vous faites +4 points de dégâts dans les combats au corps à corps (armes de combat au corps à corps ou armes à courte portée). Vos coups critiques sont diminués de 30%.

Les objets brillants doivent à tout moment être considérés comme dangereux. Si un objet est suffisamment lumineux pour vous permettre de voir dans le noir, n'y touchez pas!

Tir rapide. Vous n'avez pas le temps de viser pour réaliser une attaque ciblée, car vous attaquez plus vite que les personnes normales. Lorsque vous utilisez une arme, cela vous coûte un point d'action en moins. Vous ne pouvez pas réaliser de tir ciblé, mais toutes les armes peuvent être utilisées avec des PA -1.

Désordre sanglant. Par un étrange coup du sort, les gens meurent violemment autour de vous. Vous semblez toujours trouver la façon la plus horrible dont une personne peut mourir. Si le compteur de violence, sur l'écran des Préférences (voir page 4—35), est au plus bas, vous verrez le niveau maximum de violence.

Porte-poisse. La bonne nouvelle, c'est que tout le monde autour de vous subit plus d'échecs critiques pendant les combats; la mauvaise nouvelle, c'est que cela vous concerne aussi! Si vous ou un personnage non-joueur subissez un échec pendant le combat, il est fort probable que l'échec soit élevé (ou plutôt abaissé) au rang d'échec critique. Les échecs critiques sont très mauvais pour vous: les armes peuvent exploser, vous pouvez attaquer la mauvaise cible, vous pouvez perdre votre tour pendant une attaque, ou subir tout autre problème de la longue liste des événements nuisibles.

Facile à vivre. Vous avez étudié des compétences moins combatives lorsque vous étiez jeune. Au départ, vos compétences au combat sont d'un niveau plus bas que la moyenne, mais vos compétences Premiers secours, Docteur, Dialogue et Troc sont bien meilleures. Ces compétences obtiennent un bonus de +20%. Les compétences de combat dont vous disposez au départ sont diminuées de 10% (Petites armes Grosses armes, Armes à énergie, Combats sans armes et Armes de combat au corps à corps). Ce bonus ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Dépendant des produits chimiques. Votre chance d'être dépendant des produits chimiques est deux fois plus élevée que la normale, mais vous vous remettez plus vite de leurs effets néfastes.

Résistant aux produits chimiques. Les effets des produits chimiques durent deux fois moins longtemps sur vous, mais votre chance d'y être dépendant est aussi seulement de 50% par rapport à la normale.

Noctambule. En tant que noctambule, vous êtes plus vigilant lorsque le soleil se couche. Votre Intelligence et votre Perception sont plus élevées pendant la nuit, mais s'émoussent pendant la journée. Le niveau de ces deux capacités est diminué de 1 point entre 6h01 et 18h00, et augmenté de 1 point entre 18h01 et 6h00 (ou bien il est modifié à 6h00 (ou bien il est modifié à 6h00 et à 18h00, si vous préférez).

Compétent. Etant donné que vous passez plus de temps à améliorer vos compétences qu'une personne normale, vous gagnez plus de points de compétence. Par contre, vous ne gagnez pas autant de capacités supplémentaires. Tous les quatre niveaux, vous gagnerez un avantage. A chaque nouveau niveau d'expérience, vous obtiendrez cinq points de compétence supplémentaires.

Doué. Vous avez plus de capacités innées que la plupart des personnes; vous n'avez donc pas passé autant de temps à améliorer vos compétences. Vos statistiques sont meilleures que la moyenne, mais vos compétences vous font sérieusement défaut. Toutes vos capacités sont augmentées d'1 point et toutes vos compétences baissent de 10%. Vous recevez 5 points de compétence en moins par niveau.

ETAPE N°4: SELECTIONNEZ VOTRE AGE

Tout les gens ne se ressemblent pas. L'âge en dit long sur les personnes. L'âge de votre personnage vous aidera à mieux le définir. Le personnel est prêt à quitter la Voûte à 16 ans, et perd son dynamisme en atteignant ses 35 ans. Vous pouvez choisir un âge entre 16 et 35 ans inclus.

Cliquez sur le bouton AGE pour passer d'un jeune au brillant avenir à une personne plus mâture et pleine d'expérience. La flèche gauche vous vieillira, tandis que la flèche droite vous rajeunira. L'âge n'aura pas d'influence directe sur votre personnage pendant l'étape de création du personnage.

L'âge aura une faible importance dans la partie. C'est surtout le choix du joueur. Il n'y a ni pénalisation ni profit direct selon que vous choisissiez un personnage plus jeune ou plus âgé.

ETAPE N°5: SELECTIONNEZ VOTRE SEXE

Votre personnage peut, comme la plupart des gens, être un homme ou une femme. Ceci aura une petite importance pour la partie, alors choisissez bien. Cela n'influera pas beaucoup sur l'aventure; ne vous inquiétez pas trop à ce sujet. Certains personnages non-joueurs réagiront différemment envers vous selon votre sexe.

Cliquez sur le bouton HOMME/FEMME pour faire apparaître une petite fenêtre. Cliquez sur le symbole de l'homme si vous voulez être un homme et sur la femme si vous voulez être une femme.

Prenez la bonne décision car vous ne pouvez pas changer d'avis une fois la partie commencée.

ETAPE N°6: DONNEZ UN NOM A VOTRE PERSONNAGE

Cliquez sur le bouton NOM et tapez le nom de votre personnage. Appuyez sur ENTREE lorsque vous avez terminé ou cliquez sur le bouton TERMINE. Si vous voulez changer de nom, c'est le moment de le faire. Si vous ne le faites pas, les gens vous appelleront: "Aucun", le personnage sans nom.

Il est préférable que votre nom explique un peu qui est votre personnage. Bob est assez ennuyeux (Vault-Tec prie tous les habitants de la Voûte se prénommant Bob de l'excuser d'avoir utilisé ce prénom comme exemple). Lance est beaucoup mieux, surtout si vous aimez utiliser des armes de combat au corps à corps particulièrement pointues. Dr. Atomic convient parfaitement aux personnages du type jeune scientifique en herbe.

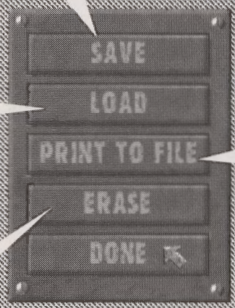
Une fois que vous avez terminé les six premières étapes, vous aurez terminé la création de votre personnage. A moins que vous n'ayez besoin d'utiliser l'une des options d'édition des personnages dans l'étape n°7, vous pouvez passer directement à l'étape n°8 (voir plus bas) et commencer la partie.

ETAPE N°7: OPTIONS D'EDITION DES PERSONNAGES

Pour vous aider à créer ou à modifier un dossier du personnel, nous avons inclus les options suivantes - sans frais supplémentaires! Sélectionnez le bouton OPTIONS en bas de l'écran d'édition des personnages pour accéder au menu spécial Options.

SAUVEGARDER
Si vous voulez sauvegarder le statut de votre personnage pendant le processus de création, sélectionnez cette option. Une fenêtre Sauvegarder personnage apparaîtra; entrez un nom de fichier et appuyez sur ENTREE.

CHARGER
Pour charger un personnage préalablement sauvegardé, cliquez sur CHARGER, puis sélectionnez le personnage à partir de la liste des personnages sauvegardés. Ceci remplacera le personnage en cours.



IMPRIMER VERS UN FICHIER
Si vous voulez une copie papier de votre personnage, sélectionnez cette fonction. On vous demandera de donner un nom de fichier, puis une version texte sera copiée dans le répertoire Fallout. Si vous l'imprimez vers un fichier, le personnage n'est pas sauvegardé automatiquement. allout ne peut pas restituer un personnage à partir de la version texte d'un fichier.

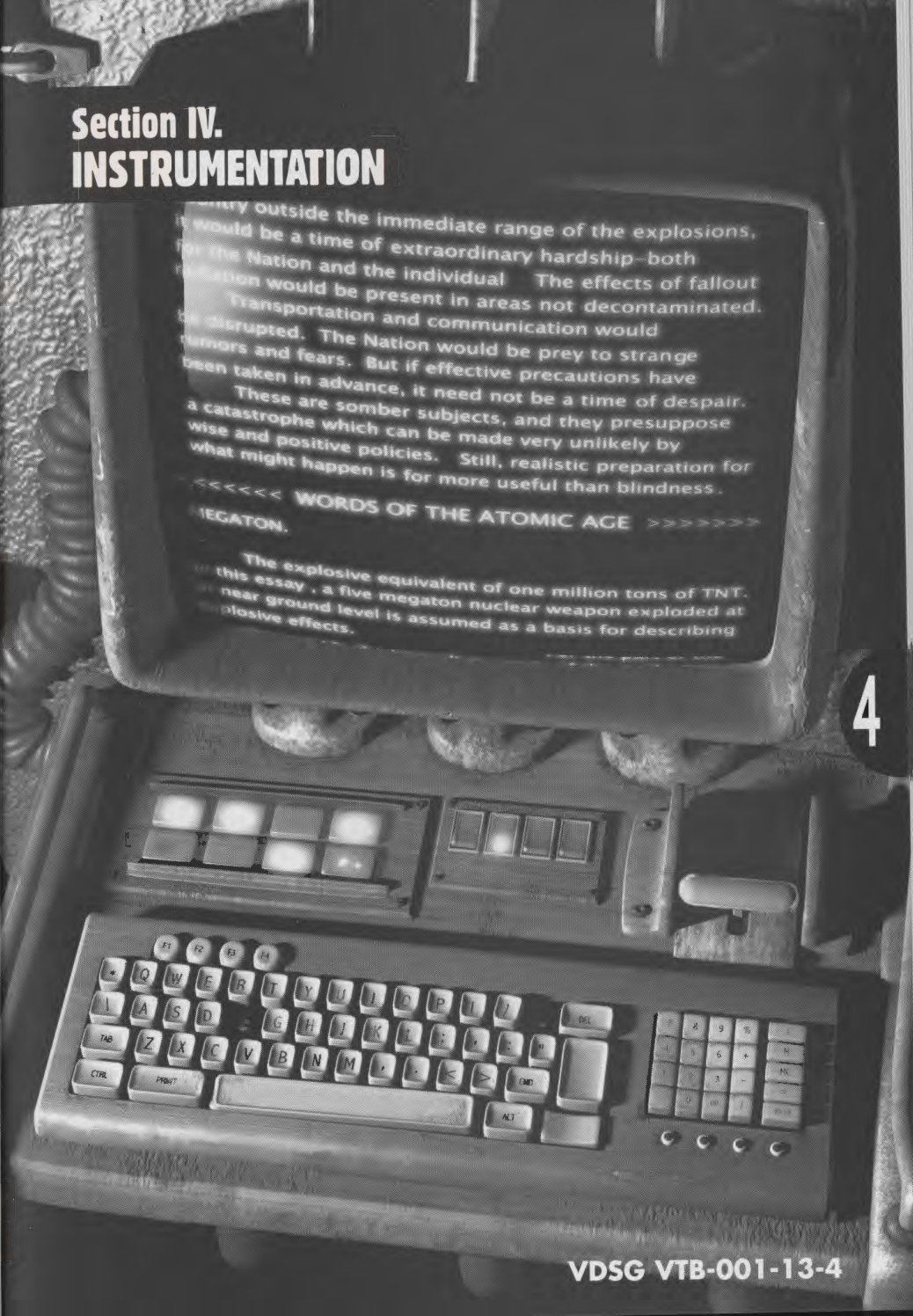
EFFACER
Si vous n'êtes pas satisfait du personnage en cours et que vous voulez recommencer à zéro, sélectionnez cette option. Vous aurez la possibilité de confirmer cette opération avant la destruction définitive du personnage en cours. On vous aura prévenu.

Illustration 3-8: Ecran d'Options d'édition des personnages

ETAPE N°8: TERMINER VOTRE PERSONNAGE

Comme nous l'avons déjà indiqué, cliquez sur TERMINE sur l'écran de création des personnages.

Section IV.
INSTRUMENTATION



4

VDSG VTB-001-13-4

GENERALITES

Lorsque vous démarrez Fallout, vous pouvez appuyer sur la barre d'espace ou sur Echap pour éviter une séquence vidéo. Il n'est pas conseillé de le faire à moins que vous n'ayez déjà vu cette séquence. Les séquences vidéo contiennent des informations importantes.

Le menu principal est la première chose que vous verrez.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal est très simple. A partir d'ici, vous pouvez commencer une nouvelle partie, charger une partie préalablement sauvegardée, revoir la séquence d'introduction, voir la liste des crédits ou retourner à votre système d'exploitation habituel.

INTRODUCTION
Repassez les deux premières séquences d'introduction. Vous pouvez toujours appuyer sur la barre barre d'espace ou sur Echap pour annuler une séquence, mais si vous voulez les voir et les revoir (c'est ce que nous faisons), alors utilisez cette fanction.

NOUVELLE PARTIE
Pour commencer une nauvelle partie au tout début, cliquez sur ce bauton. Vous irez ensuite à l'écran de sélection des personnages (voir ci-dessous). Si vous venez juste d'installer Fallout, ceci devrait être votre premier chaix.

CHARGER PARTIE
Pour restituer une partie préalablement sauvegardée, sélectionnez cette option. Vous irez à l'écran standard de chargement d'une partie (voir page 4—35) où vous pourrez restituer n'importe quelle partie préalablement sauvegardée. Si vous n'avez encore sauvegardé aucune partie, nous vous déconseillons de cliquer sur ce bouton.

CRÉDITS
Si vous vaulez vair une liste (une très longue liste) des persannes qui ont travaillé sur Fallaut, appuyez sur ce bautan.

QUITTER
Clicking this button will return you to your normal operating system. There is no confirmation necessary. Thank you for playing.

Illustration 4-1: Menu principal de Fallout

4

ECRAN DE SELECTION DU PERSONNAGE

Lorsque vous sélectionnerez NOUVELLE PARTIE dans le menu principal, cet écran s'affichera. Vous pouvez choisir PRENDRE ou MODIFIER afin de prendre ou de modifier l'un des trois personnages pré-créés, ou CREER pour créer votre propre personnage de A à Z.

Si vous appuyez sur ANNULER, vous retournerez au menu principal.

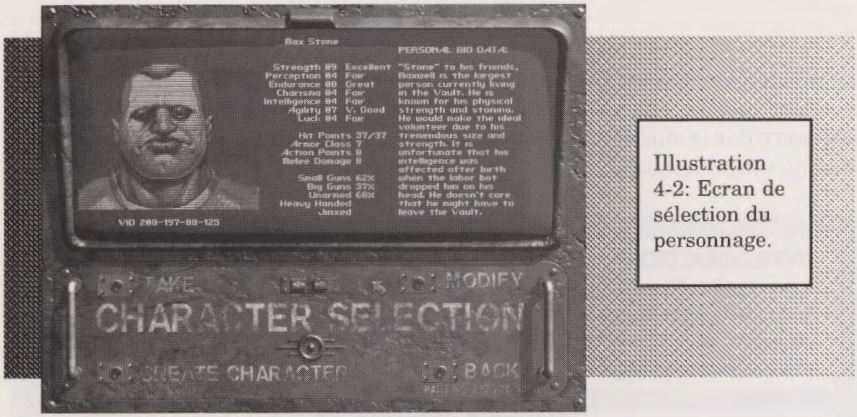


Illustration 4-2: Ecran de sélection du personnage.

Une fois que vous aurez sélectionné ou créé un personnage, la partie commencera. Appuyez sur Echap pour éviter les instructions du Chef d'équipe une fois que vous les avez vues.

Vous commencerez Fallout à l'extérieur de la Voûte-13. Votre première mission est d'explorer la zone alentour, puis de vous diriger vers l'est, vers la Voûte-15. Vous devez d'abord sortir des grottes.

Grâce au panneau Instrumentation de la Voûte, ou Interface, comme on l'appelle plus couramment, vous interagirez avec le monde du jeu et contrôlerez votre personnage.

En cas d'exposition aux radiations, vous devez vous doucher avec une grosse quantité d'eau dès que possible. Savonnez-vous, rincez-vous et répétez l'opération.

ECRAN DE JEU

Ci-dessous, un exemple d'écran de jeu.

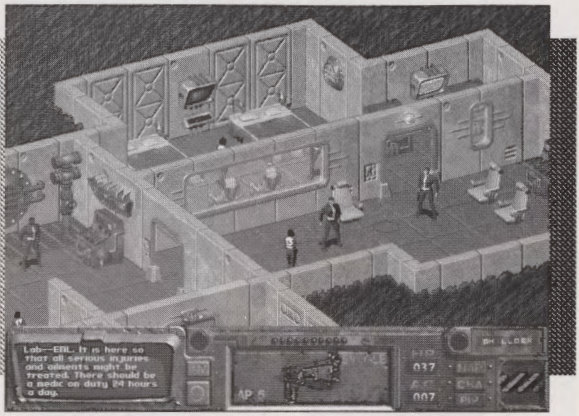


Illustration 4-3: Ecran normal!

La partie supérieure de l'écran s'appelle l'écran de jeu. C'est là que l'action se déroule. Votre personnage, et les personnages non-joueurs PNJ (NPC) habitent dans cette partie de l'écran. C'est là que vous réalisez la plupart de vos actions, telles que: vous déplacer, saisir des objets, parler aux gens, combattre, ouvrir des portes, explorer, et bien plus encore.

La partie inférieure de l'écran s'appelle la barre d'interface. Là, vous réaliserez des actions telles que: accéder à l'inventaire, sélectionner une arme pour attaquer, aller à l'écran des personnages, sélectionner des options, obtenir des informations grâce à la fenêtre d'affichage, ainsi que bien d'autres choses encore.

4

BARRE D'INTERFACE

La partie inférieure de l'écran s'appelle la barre d'interface. Voici à quoi elle ressemble:

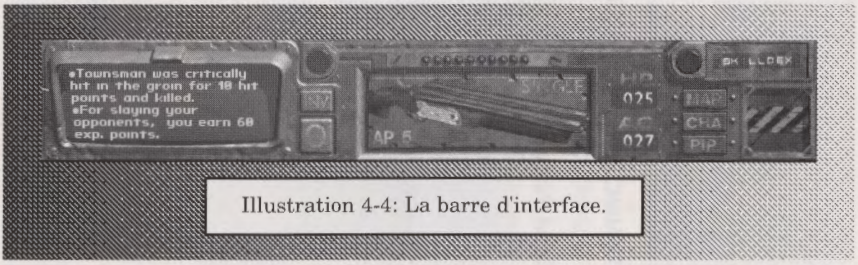


Illustration 4-4: La barre d'interface.

Vous trouverez un diagramme et une description de toutes les fonctions de la barre d'interface aux pages suivantes.

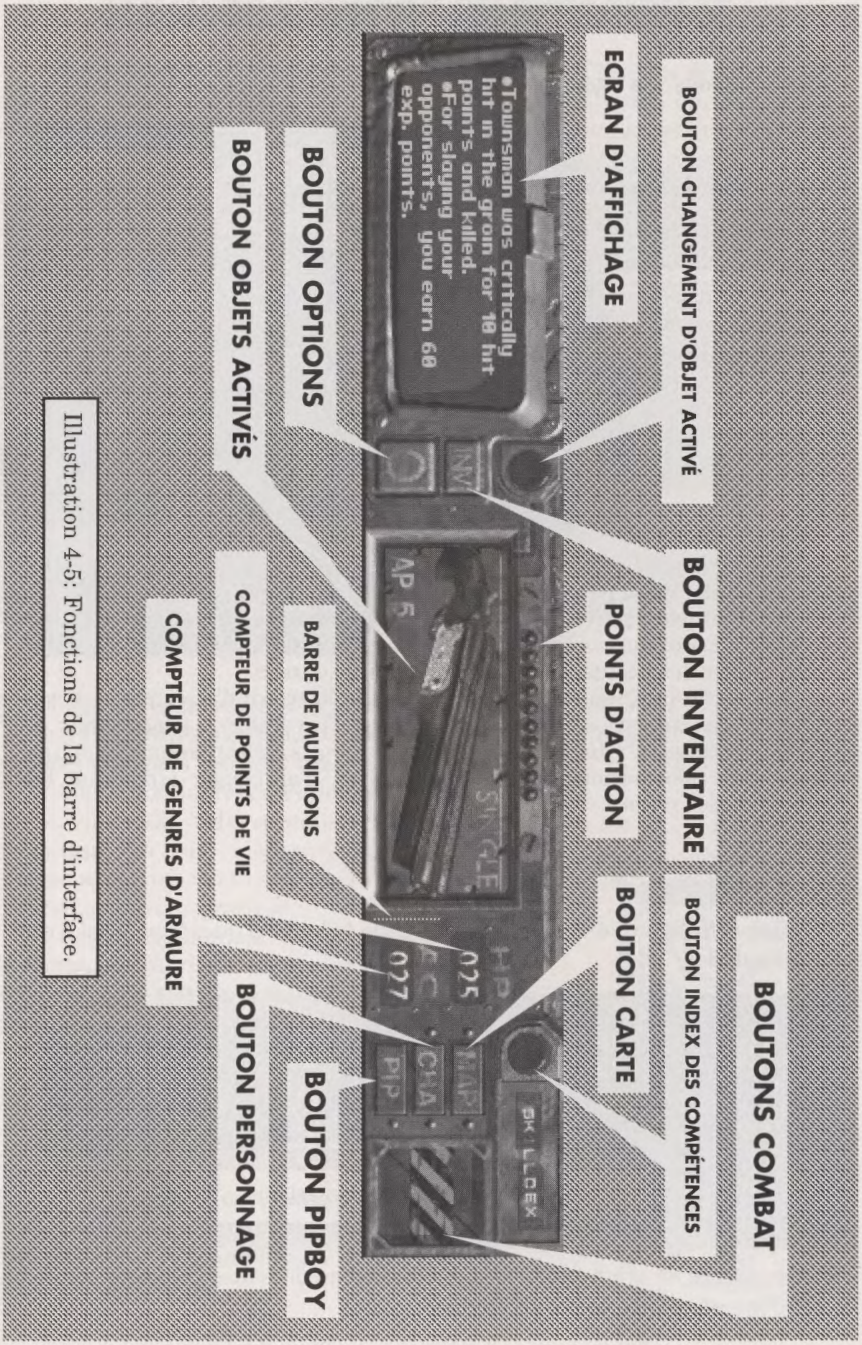


Illustration 4-5: Fonctions de la barre d'interface.

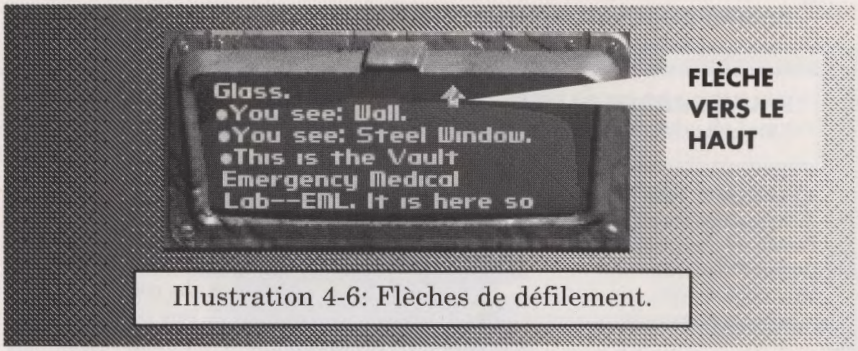


Illustration 4-6: Flèches de défilement.

Ecran d'affichage. L'écran imprime les informations au fur et à mesure que vous réalisez des actions. Ces petits messages sont importants; alors essayez de ne pas en rater. Heureusement, vous pouvez revoir les anciens messages en déplaçant le curseur sur l'écran jusqu'à ce qu'il se transforme en petite flèche.

Si le curseur se trouve dans la partie supérieure de l'affichage, il aura la forme d'une flèche vers le haut. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris à ce moment là, vous reverrez des messages plus anciens.

Si le curseur se trouve dans la partie inférieure de l'affichage, il aura la forme d'une flèche vers le bas. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris à ce moment là, vous reverrez des messages plus récents.

Si un nouveau message est imprimé pendant que vous lisez des messages plus anciens, l'affichage passera les anciens messages et affichera le nouveau message. Ne vous inquiétez pas, c'est une bonne chose pour vous.

Bouton de changement d'objet activé. Vous pouvez avoir deux objets prêts pour une utilisation instantanée: on les appelle les objets activés. Vous préparez les objets dans l'inventaire (page 4—12). Ce bouton vous permettra de passer d'un objet à l'autre. C'est un bouton de basculement. Cliquez dessus une fois et vous irez sur l'objet 2. Cliquez à nouveau dessus et vous irez sur l'objet 1. Cliquez encore une fois dessus: vous irez sur l'objet 2. Cliquez encore dessus: vous irez sur l'objet 1. Et ainsi de suite.

Bouton d'inventaire. Si vous cliquez sur ce bouton, vous ouvrirez l'Inventaire. (voir page 4—12). Pendant le combat, cela vous coûtera quelques points d'action. Même si vous ne faites rien dans l'inventaire, vous perdez quand même des points d'action.

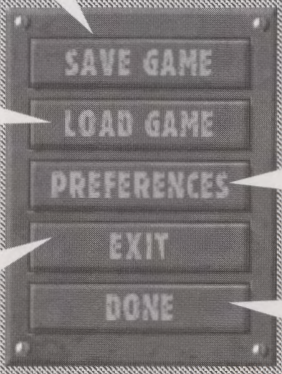
Points d'action. Cette rangée de lumières vous indiquera combien de points d'action il vous reste. Les points d'action sont utilisés seulement pendant le combat. Par conséquent, si ces lumières sont allumées, c'est que vous devez être dans un combat. Au fur et à mesure que vous utiliserez des points d'action, les lumières perdront de leur intensité. Lorsque vous retrouverez le total de vos points d'action au début d'une attaque, la rangée de lumières se rallumera.

Bouton d'options. Ce bouton affichera les options disponibles:

SAUVEGARDER PARTIE
Cette option affichera l'écran de sauvegarde des parties (voir page 4—33).

CHARGER PARTIE
Si vous cliquez sur ce bouton, l'écran de chargement des parties s'affichera (voir page 4—35).

QUITTER
Ce bouton vous ramènera au menu principal. Vous aurez la possibilité de changer d'avis au cas où vous n'auriez pas encore sauvegardé votre partie



PREFS
Ce bouton affiche l'écran des préférences (voir page 4—35).

TERMINE
Ce bouton vous ramènera à votre partie.

Illustration 4-7: Les options que vous pouvez choisir.

Pour plus d'informations concernant les différentes options, voir page 4—33.

Bouton d'objets activés. C'est là que votre objet activé en cours est affiché. Vous pourrez utiliser l'objet en cliquant sur ce gros côte avec le bouton gauche de la souris. Si vous cliquez avec le côte droit de la souris, vous passerez d'un mode à un autre (seules les armes ont différents modes).

Le coût en PA (AP), dans le coin inférieur gauche, vous indiquera le nombre de points d'action que vous coûtera l'utilisation de cet objet. S'il ne vous reste pas assez de points d'action (voir votre barre de points d'action au-dessus de l'objet activé), vous ne pouvez pas utiliser l'objet pendant cette attaque. Les points d'action ne sont importants que pendant les combats.

Parfois, il y aura un mode ou une option dans le coin supérieur droit. Ceci vous indiquera quelle action vous réaliserez en utilisant cet objet. Vous pourrez quelquefois cliquer sur ce côte avec le côte droit de la souris pour changer le mode.

Certaines armes peuvent aussi effectuer des tirs ciblés. Ce sera toujours un mode différent. Vous verrez apparaître une cible dans le coin inférieur droit lorsque le mode de tir ciblé sera prêt.

Barre de munitions. Certaines armes et certains objets ont une barre de munitions, indiquant combien de coups il leur reste ou combien de fois encore ils peuvent être utilisés avant de ne plus avoir de munitions. Soyez très attentif à cette barre. Lorsque la barre est pleine, toutes ou presque toutes vos munitions sont disponibles. La barre diminue au fur et à mesure que vous utilisez ces munitions. Lorsqu'il ne vous reste plus aucune munition, la barre disparaît.

Pour obtenir plus d'informations sur votre compte de munitions ou d'énergie, utilisez l'icône d'action Examiner sur l'objet (voir plus bas).

Compteur de points de vie. Ce compteur indiquera combien de points de vie il vous reste. Tant que vous êtes en bonne santé, le compteur est blanc. Si vous êtes blessé, le compteur est jaune. Lorsque vous êtes proche de la mort, le compteur est rouge.

Si votre nombre de points de vie atteint 0, vous mourez et la partie est terminée. Vous devrez recharger une partie préalablement sauvegardée ou commencer une partie depuis le début.

Compteur de type d'armure. C'est ici que vous pouvez voir votre type d'armure actuel, basé sur votre personnage et sur l'armure que vous portez. Pendant le combat, ce compteur peut augmenter et diminuer. Si vous avez des points d'action supplémentaires lorsque vous terminez votre attaque, ils sont convertis en bonus de type d'armure. Ceci explique les changements que vous verrez peut-être.

Bouton d'index des compétences. En cliquant sur ce bouton, vous afficherez l'index des compétences (voir Index des compétences page 4—16).

Bouton Carte. Si vous appuyez sur ce bouton, votre Auto-carte s'affichera (voir Auto-carte page 4—24).

Bouton du personnage. Si vous appuyez sur ce bouton, l'écran du personnage (Character Screen) s'affichera (Voir Ecran du personnage page 4—17).

Bouton PIPBoy. Si vous appuyez sur ce bouton, le RobCo PIPBoy 2000 s'affichera (voir page4 —20).

Bouton de combat. Lorsque vous participez à un combat, le panneau couvrant ces deux boutons s'ouvre et révèle:

BARRE D'INVENTAIRE CONTRE CURSEURS

Si vous déplacez un curseur, comme un curseur de compétence ou un curseur-cible sur la barre d'interface, vous annulez l'action en cours et obtien-

Illustration 4-8: Les deux boutons de combat.

drez à la place le curseur normal de la souris. Si vous voulez tirer sur quelqu'un pour commencer le combat, cliquez sur l'arme (sur le bouton des objets activés) et déplacez le petit réticule rouge sur l'écran de jeu. Placez à nouveau le réticule sur la barre d'interface pour stopper l'attaque.

CURSEURS

Curseur d'action. Vous contrôlez votre personnage avec le curseur d'action, un dispositif très simple à comprendre. Le curseur d'action permet à votre personnage de se déplacer, de combattre, d'interagir avec l'environnement et de manipuler des objets.

Sur l'écran de jeu, le curseur d'action peut être en trois modes: déplacement, contrôle, viseur.

Le troisième mode, Viseur, est disponible seulement pendant les combats ou lorsque vous essayez de viser avec une arme pour commencer le combat.

Pour passer d'un mode à l'autre, cliquez une fois avec le bouton droit de la souris. Si vous continuez à cliquer avec le bouton droit de la souris, vous passerez au mode suivant. Pour passer du curseur de déplacement au curseur de contrôle, cliquez une fois avec le bouton droit de la souris. En dehors des combats, si vous cliquez à nouveau avec le bouton droit de la souris, vous repasserez au curseur de déplacement. Pendant un combat, si vous cliquez avec le bouton droit de la souris alors que votre curseur est en mode contrôle, vous passerez au curseur-cible.

CURSEUR DE DEPLACEMENT

Le curseur par défaut est le curseur de déplacement, aussi appelé curseur hexagonal.

Pour vous déplacer, amenez le curseur hexagonal jusqu'où vous voulez aller, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris. Si votre itinéraire est clair, votre personnage trouvera le chemin le plus court pour y aller. Si vous ne pouvez pas vous rendre à votre destination, un X rouge apparaîtra au centre du curseur hexagonal. Si vous essayez de cliquer avec le bouton gauche de la souris alors qu'il y a un X, il ne se passera rien. Si vous voulez mieux contrôler les endroits où vous vous rendez, cliquez plus près de votre personnage et faites des déplacements plus courts.

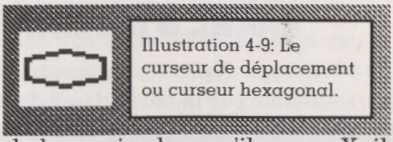


Illustration 4-9: Le curseur de déplacement ou curseur hexagonal.

Si vous voulez courir, maintenez enfoncée la touche MAJ pendant que vous cliquez avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez interrompre votre personnage à mi-chemin: placez simplement le curseur hexagonal sur un autre endroit et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Votre personnage se déplacera immédiatement dans cette nouvelle direction.

CURSEUR DE CONTROLE

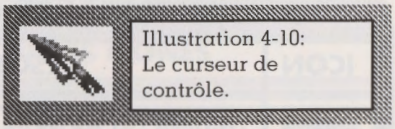


Illustration 4-10: Le curseur de contrôle.

Marcher est très agréable et vraiment épatant, mais si vous voulez interagir avec quelque chose (comme ouvrir une porte ou parler à quelqu'un), vous devez utiliser le curseur de contrôle.

Utilisez ce curseur pour pointer sur l'objet ou la personne avec lequel ou laquelle vous voulez interagir. Si vous placez le curseur sur un objet et que vous le laissez dessus pendant juste une seconde, une icône apparaîtra à côté du curseur. Cette icône vous indique quelle est l'action par défaut que vous réaliserez si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cet objet. Vous n'avez pas besoin d'attendre que l'icône apparaisse pour cliquer!

Pour effectuer l'action par défaut, cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris.

Si vous voulez voir les autres actions à votre disposition, cliquez avec le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé. Une colonne d'icônes d'actions apparaîtra. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, déplacez la souris vers le haut ou vers le bas. L'icône d'action mise en surbrillance est l'action que vous réaliserez lorsque vous relâcherez le bouton de la souris.

Si vous laissez le curseur de contrôle sur un objet pendant un certain temps, le nom de l'objet s'affichera aussi dans la fenêtre d'affichage sur la barre d'interface située au-dessous. Pour obtenir plus d'informations sur l'objet, utilisez l'icône d'action Examiner.

Nous avons inclus une liste des icônes d'action aux pages suivantes.

4

CURSEUR-CIBLE

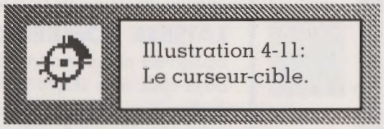


Illustration 4-11: Le curseur-cible.

Si vous cliquez sur le bouton des objets activés de la barre d'interface pendant qu'elle affiche une arme en mode d'attaque, vous obtiendrez le curseur-cible. Vous aurez souvent recours à ce curseur pour commencer un combat. Vous verrez aussi fréquemment ce curseur pendant le combat; alors, habituez-vous à lui.

Si vous promenez ce curseur sur une cible acceptable (comme ce type, là-bas, qui vous a lancé un sale regard, ou ce scorpion radioactif en train de saliver), vous obtiendrez soit un nombre soit un X rouge.

Le nombre représente votre pourcentage de chances d'atteindre votre adversaire. Ce pourcentage est modifié selon l'intensité de la lumière, la portée, votre compétence et votre type d'armure.

Le X signifie qu'il vous est impossible d'atteindre votre cible.

Pour plus d'informations, voir Combat (page 5—4).

ICÔNES D'ACTION

ICON	DESCRIPTION DES ICÔNES
	UTILISER UN OBJET/LE PRENDRE Si vous réalisez cette action, vous essaierez de prendre un objet de l'inventaire (comme une torche), ou d'utiliser un objet du décor (comme une porte). En fait, si l'objet est petit, cette action l'ajoutera peut-être à votre inventaire. Si vous avez suffisamment de place dans votre inventaire, l'objet sera ajouté au bas de la liste. Si l'objet est gros, vous essaierez de le manipuler d'une façon ou d'une autre. *Vous pouvez prendre des objets d'inventaire, piller des corps et utiliser des objets du décor.*
	EXAMINER Si vous voulez plus de détails sur un objet ou une personne, utilisez cette action. Vous obtiendrez une description plus longue de l'abjet ou de la personne, comprenant souvent des informations importantes (combien de munitions il reste dans une arme ou la gravité des blessures d'une personne, par exemple). *Vous pouvez pratiquement taut examiner dans le jeu.*
	UTILISER COMPETENCE Pour utiliser l'une des compétences qui nécessite votre utilisation active, vous pouvez sélectionner cette option. L'index des compétences (Skilldex) s'affichera et vous pourrez sélectionner la compétence que vous voulez utiliser sur cet objet. Certaines compétences ne sont pas disponibles. Cela dépend de l'abjet sur lequel vous utilisez cette icône d'action. *Vous pouvez utiliser cette icône sur tout objet pour lequel une compétence peut être utilisée.*
	LAISSER TOMBER OBJET Seulement possible dans l'inventaire. Si vous ne voulez plus transporter un objet avec vous et que votre inventaire est un peu trop rempli, alors utilisez cette option. Elle laissera tomber l'objet à vos pieds. Utilisez cette action avec prudence. Si vous laissez tomber un objet important, vous risquez de perdre la partie. Vous pourrez revenir plus tard et ramasser l'objet, mais il se peut que l'objet disparaisse pour toujours. *Evidemment, ceci ne fonctionne que sur les objets compris dans votre inventaire.*
	FAIRE TOURNER PERSONNAGE Votre orientation peut être importante. Pour faire tourner votre personnage dans le sens des aiguilles d'une montre, utilisez cette action. Chaque fois que vous cliquerez, vous tournerez afin de vous retrouver face à une case. Lorsque vous utilisez cette action pendant un combat, cela ne vous coûte aucun point d'action. *Cette action ne fonctionne que sur vous-même.*

ICÔNES D'ACTION

ICON	DESCRIPTION DES ICÔNES
	PARLER Si vous voulez communiquer (et, enfin, qui ne le voudrait pas?), c'est l'action qu'il vous faut. Vous commencerez à dialoguer avec une personne bien vivante. Vous ne pouvez pas parler aux morts ou aux personnes inconscientes. Certaines personnes ne voudrant toutefois pas vous parler. D'autres n'auront que peu de choses à dire, et leurs commentaires apparaîtront au-dessus de leur tête sur l'écran de jeu. Si quelqu'un a beaucoup de choses à dire, vous irez à l'écran de Dialogue (Dialogue Screen) (voir page 4—28). De plus, les ordinateurs modernes sont équipés de systèmes d'interaction vocale: vous pouvez donc, dans certains cas, parler à une machine à penser ou à un poste de travail contrôlé par ordinateur. *Cette action ne fonctionne qu'avec des personnes et certains ordinateurs.*
	UTILISER OBJET D'INVENTAIRE Si vous voulez soigner une personne avec un stimpak ou utiliser un jeu de crocheteur de serrures sur une porte "bloquée", utilisez cette action. Une fois que vous avez sélectionné votre cible et utilisé cette icône d'action, une version réduite de votre inventaire apparaîtra. Faites défiler cet inventaire vers le bas, si nécessaire, et sélectionnez l'objet que vous voulez utiliser. Votre personnage essaiera de l'utiliser sur la cible. Evidemment, si vous utilisez un fruit sur une porte, vous n'abtiendrez pas de résultats très concluants, mais vous pouvez donner ce fruit à une personne pour qu'elle le mange. Pour plus d'informations, voir Inventaire (page 4—12) et Equipement (page 5—14). Cette action fonctionne sur les personnes et les objets du décor.
	DECHARGER ARME Si vous voulez retirer les munitions d'une arme, utilisez cette action. Elle fonctionnera sur les écrans d'inventaire ou de pillage. Souvent, vous voudrez simplement prendre les munitions d'un adversaire mort et laisser l'arme encombrante derrière vous. Ou alors, vous voudrez changer le type de munitions de votre arme à feu favorite. C'est le meilleur moyen de répondre à ces situations. *Ne fonctionne que sur les armes contenant des munitions et seulement sur les écrans d'inventaire et de pillage.*
	ANNULER Si vous ne voulez effectuer aucune des actions citées ci-dessus, sélectionnez l'action Annuler (Cancel), et ce sera comme si rien ne s'était passé. *Taujours disponible, partout et pour taut.*

4

INVENTAIRE

Votre écran d'inventaire est l'écran qui vous permet de faire le bilan des objets que vous avez pu trouver lors de vos aventures et d'utiliser ces objets. La quantité maximum d'objets que vous pouvez porter est égale à votre capacité à porter des poids. Les objets auront un poids différent. Examinez un objet pour connaître son poids.

Illustration 4-12: Votre écran d'inventaire.

Vous disposez d'un curseur d'inventaire et d'un curseur d'action d'inventaire. Comme d'habitude, cliquez avec le bouton droit de la souris pour passer de l'un à l'autre.

Le curseur d'inventaire ressemble à une main et vous permet de ramasser et de laisser tomber des objets. Cliquez sur un objet et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Placez la souris à l'endroit désiré et relâchez le bouton pour faire tomber l'objet sur son nouvel emplacement. Si vous déplacez plus d'un objet, un menu spécial apparaîtra lorsque vous laisserez tomber l'objet sur son nouvel emplacement.

Illustration 4-13: Le curseur d'inventaire en forme de main.

Illustration 4-14: Déplacements de plusieurs objets en même temps.

Cliquez sur les flèches pour augmenter ou diminuer le nombre d'objets à déplacer. Le compteur commence à un (1) objet. Appuyez sur le bouton TOUS pour faire monter le compteur jusqu'au nombre total d'objets dans la pile. Sélectionnez ANNULER pour supprimer tout le déplacement. Vous obtiendrez aussi ce menu si vous laissez tomber une pile d'objets.

Si vous déplacez des objets COMPLETEMENT IDENTIQUES les uns sur les autres, ils "s'empileront". Des objets empilés sont un peu plus pratiques. Si vous avez empilé des objets, un nombre apparaîtra sur la pile, affichant le nombre d'objets compris dans la pile. Dans le cas de munitions, le nombre qui s'affichera sera le nombre total de cartouches, non le nombre de chargeurs. Lorsque vous déplacez des munitions, vous les déplacez par chargeur, non par cartouche individuelle. Compris?

Le curseur d'action d'inventaire vous permet de réaliser des actions sur des objets dans votre inventaire. L'action UTILISER utilisera automatiquement l'objet sur vous. L'icône LAISSER TOMBER laissera tomber l'objet sur le sol. Vous pourrez à nouveau ramassez l'objet, dans 99,9% des cas. Si vous laissez l'objet par terre, il est possible qu'il soit ramassé par un autre personnage. Et si vous laissez tomber un objet pendant que vous vous trouvez dans les terres désolées de la carte du monde, vous ne le verrez plus jamais. Alors réfléchissez bien avant d'abandonner un objet.

L'écran d'inventaire est divisé en trois parties: l'écran d'affichage, les objets équipés et la liste d'inventaire.

L'écran d'affichage vous donne des informations importantes sur votre personnage et sur les objets que vous examinez. Au fur et à mesure que vous déplacerez les objets de l'inventaire, l'écran d'affichage mettra l'inventaire à jour pour vous indiquer les nouvelles caractéristiques concernant les armes, l'armure et les autres objets composant l'équipement. Utilisez l'écran d'affichage pour comparer deux armes différentes, par exemple, et vous serez en avance sur la partie!

Les objets équipés comprennent l'armure que vous portez et les deux objets que vous avez préparés pour être des objets activés. Un moniteur vous montre avec vos objets équipés.

La liste d'inventaire comprend les objets qu'il vous reste dans votre sac à dos. Contrairement à vos objets activés, ils ne sont pas immédiatement accessibles, mais cela n'est vraiment important que pendant les combats.

ECRAN D'AFFICHAGE DE L'INVENTAIRE

Lorsque vous entrez dans l'écran d'inventaire pour la première fois ou lorsque vous examinez le portrait de votre personnage, vous obtiendrez des informations essentielles vous concernant.

PE
Votre Perception actuelle.

EN
Votre Endurance actuelle.

CH
Votre Charisme actuel.

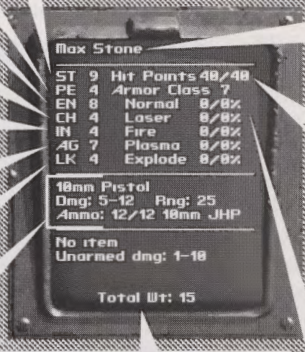
IN
Votre Intelligence actuelle.

AG
Votre Agilité actuelle.

LK
Votre Chance actuelle.

OBJETS ACTUELS ACTIVES
Les armes indiqueront les dégâts de base, les munitions qui ont été chargées, la portée, ainsi que d'autres informations pertinentes. Vous aurez de brèves descriptions importantes concernant d'autres objets.

FO
Votre Force, y compris toutes les modifications provenant de radiations, de produits chimiques ou d'autres effets. Ceci est votre Force actuelle.



NOM
Juste au cas où vous auriez oublié.

POINTS DE VIE
Actuel/Maximim

POIDS TOTAL
Ceci vous indique le poids de votre équipement en kilos. Vous ne pouvez pas être plus chargé que ne vous le permet votre capacité à porter des poids. Si ce nombre se rapproche de votre capacité maximum, vous devriez commencer à vous demander quels objets vous allez laisser tomber. Vous ne serez pas désavantagé si vous portez un poids important d'équipement.

D'ARMURE
Cette zone indique le type d'armure, la résistance aux dégâts et le seuil de dégâts de l'armure que vous êtes en train de porter. Les dégâts normaux sont provoqués par les balles, les couteaux et les objets contondants (comme cet énorme et horrible poing que vous voyez venir vers vous en ce moment même).Les dégâts de lasers sont dus aux lasers. Les dégâts de feu sont dus aux lance-flammes.
Les dégâts de plasma sont dus aux armes de pointe. Les dégâts d'explosion sont dus aux explosifs comme les grenades et les roquettes. Les dégâts d'EMP (impulsions électromagnétiques) ne touchent pas les humains: ils ne sont donc pas répertoriés dans la liste.

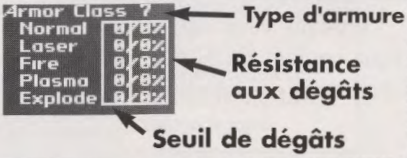


Illustration 4-15: L'affichage de l'inventaire.

ACTIONS DE MUNITIONS

Charger des armes. Vous pouvez amener des munitions jusqu'à une arme; vous essaierez ainsi de charger l'arme. Pour charger correctement une arme, le calibre des munitions doit être le même que celui de l'arme (si vous examinez l'arme et les munitions, vous saurez quel est leur calibre). Le type de munitions doit être le même lui aussi. Vous ne pouvez pas charger partiellement une arme avec des cartouches creuses, puis finir de la charger avec des balles perforantes. Si l'arme est complètement chargée, vous ne pourrez évidemment pas y mettre plus de munitions.

Décharger des armes. Pour décharger une arme, utilisez le curseur d'action de l'inventaire et sélectionnez l'icône Décharger. Les munitions apparaîtront dans votre inventaire.

Vous pouvez aussi décharger des armes à partir d'un écran de pillage. Il est plus facile de porter les munitions que vous avez récupérées plutôt que de porter des armes supplémentaires. De plus, c'est moins lourd.

AUTRES ACTIONS D'INVENTAIRE

Liste d'inventaire. La partie finale de votre inventaire est la liste des objets que vous portez. C'est la liste d'inventaire. C'est une longue barre située à gauche de l'écran.

Si vous voulez déplacer un objet vers le haut ou le bas de la liste, ramassez-le et faites-le glisser vers son nouvel emplacement.

Si vous faites glisser des objets complètement identiques les uns sur les autres, ils s'empileront. Les armes ne sont identiques que si elles contiennent exactement la même quantité de munitions, et si les munitions sont les mêmes. Par conséquent, les armes ne s'empileront pas très souvent.

Containers. Les containers sont des objets spéciaux dans lesquels vous pouvez stocker des choses comme par exemple un sac à dos. Les containers ne vous permettent pas de porter plus d'équipement que vous ne pouvez en soulever (votre capacité à porter des poids), mais ils vous permettent de mieux organiser la disposition des objets.

Vous pouvez faire glisser des objets depuis la liste principale d'inventaire jusqu'au container. Laissez simplement tomber l'objet sur le container pour l'ajouter au container.

Pour ouvrir un container, utilisez le curseur d'action d'inventaire et sélectionnez l'icône Utiliser. Le moniteur sera remplacé par une image du container, et la liste d'inventaire indiquera ce qu'il contient.

Si vous voulez retirer des objets du container et les remettre dans la liste principale d'inventaire, faites glisser l'objet sur l'image du moniteur.

Pour fermer le container, cliquez sur l'image du moniteur.

Les containers ne peuvent pas s'empiler.

INDEX DES COMPETENCES

Certaines compétences, telles que les compétences de combat, sont utilisées automatiquement. Lorsque vous tirez un coup de feu, vous utilisez automatiquement les compétences appropriées. Pour être utilisées, d'autres compétences ont besoin que vous les activiez. Ces compétences sont disponibles dans l'Index des compétences

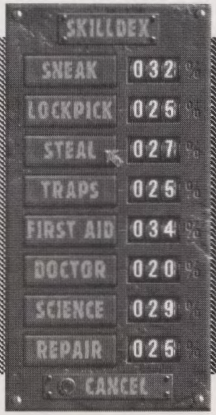


Illustration 4-16: Votre Index des compétences

Des latrines convenables constituent une compétence de survie importante dans le monde extérieur. Pratiquez cette compétence aussi souvent que possible.

Cliquez sur le nom d'une compétence pour l'utiliser. Pour être utilisées, la plupart des compétences ont besoin d'une cible. Si vous voulez annuler l'utilisation d'une compétence avant d'avoir sélectionné une cible, déplacez le curseur sur la barre d'interface.

Vous pouvez utiliser les compétences grâce à des touches de raccourci. En effet, si vous appuyez sur l'une des touches 1 à 8, vous gagnerez un temps précieux.

Seule votre compétence d'Esquive fonctionnera sans cible (puisque c'est juste quelque chose que vous faites). Pour arrêter d'esquiver, vous pouvez appuyer à nouveau sur cette compétence en vous rendant dans l'Index des compétences, ou bien vous pouvez courir. Pour vous aider à vous en souvenir, lorsque vous esquivez, vous verrez une icône Esquive juste au-dessus de la barre d'interface.

Voir page 3—10 pour avoir la liste des compétences et de leurs utilisations.

ECRAN DU PERSONNAGE

L'écran d'Inventaire est très bien pour vous donner un bref compte-rendu sur votre personnage, mais le seul endroit où vous obtiendrez toutes les informations est l'écran du personnage. Vous pouvez accéder à l'écran du personnage à partir de la barre d'interface.

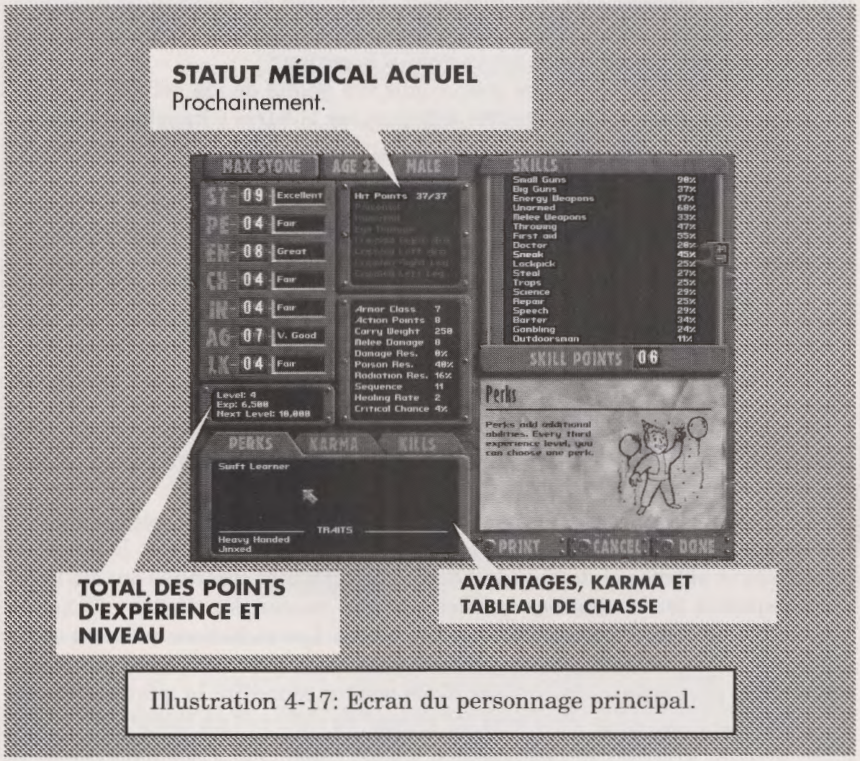


Illustration 4-17: Ecran du personnage principal.

Le but premier de l'écran du personnage est de vous donner des informations sur le statut de votre personnage: suis-je gravement blessé? si oui, où? empoisonné? combien ai-je de points d'expérience? vais-je avancer d'un niveau? combien ai-je de points de compétence supplémentaires? quels sont mes niveaux de compétence exacts? et plus encore...

Pour répondre à tant de questions, il faut un écran tout entier.

Si vous avez créé votre propre personnage ou que vous avez modifié l'un des trois personnages pré-créés, alors la plus grande partie de cette écran vous sera familière. Si ce n'est pas le cas, cela risque de vous prendre un peu plus longtemps pour vous y habituer, mais ce n'est pas si difficile.

Vous pouvez cliquer sur tout texte ou objet important sur cet écran, et la carte du personnage en bas à droite affichera plus d'informations.

INDEX DES COMPETENCES

Certaines compétences, telles que les compétences de combat, sont utilisées automatiquement. Lorsque vous tirez un coup de feu, vous utilisez automatiquement les compétences appropriées. Pour être utilisées, d'autres compétences ont besoin que vous les activiez. Ces compétences sont disponibles dans l'Index des compétences

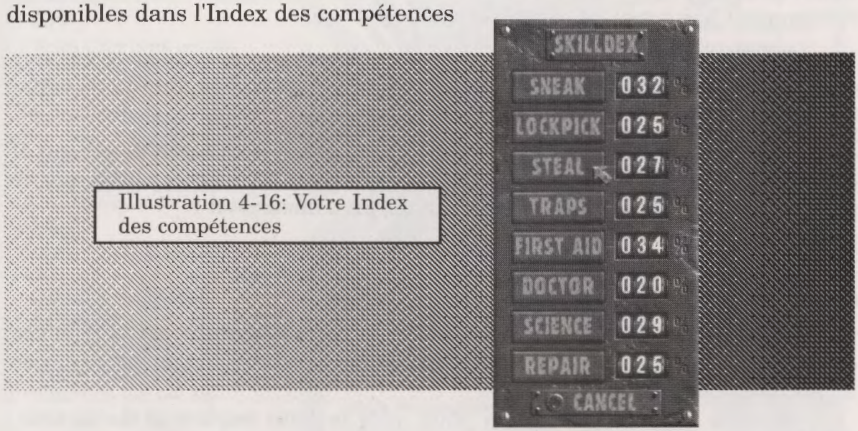


Illustration 4-16: Votre Index des compétences

Des latrines convenables constituent une compétence de survie importante dans le monde extérieur. Pratiquez cette compétence aussi souvent que possible.

Cliquez sur le nom d'une compétence pour l'utiliser. Pour être utilisées, la plupart des compétences ont besoin d'une cible. Si vous voulez annuler l'utilisation d'une compétence avant d'avoir sélectionné une cible, déplacez le curseur sur la barre d'interface.

Vous pouvez utiliser les compétences grâce à des touches de raccourci. En effet, si vous appuyez sur l'une des touches 1 à 8, vous gagnerez un temps précieux.

Seule votre compétence d'Esquive fonctionnera sans cible (puisque c'est juste quelque chose que vous faites). Pour arrêter d'esquiver, vous pouvez appuyer à nouveau sur cette compétence en vous rendant dans l'Index des compétences, ou bien vous pouvez courir. Pour vous aider à vous en souvenir, lorsque vous esquivez, vous verrez une icône Esquive juste au-dessus de la barre d'interface.

Voir page 3—10 pour avoir la liste des compétences et de leurs utilisations.

ECRAN DU PERSONNAGE

L'écran d'Inventaire est très bien pour vous donner un bref compte-rendu sur votre personnage, mais le seul endroit où vous obtiendrez toutes les informations est l'écran du personnage. Vous pouvez accéder à l'écran du personnage à partir de la barre d'interface.

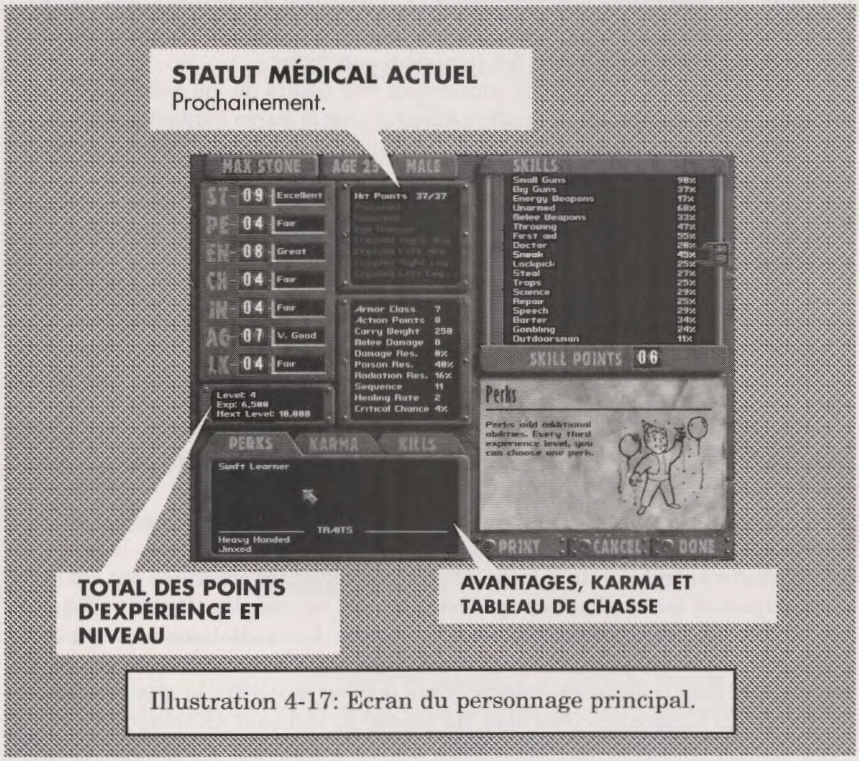


Illustration 4-17: Ecran du personnage principal.

Le but premier de l'écran du personnage est de vous donner des informations sur le statut de votre personnage: suis-je gravement blessé? si oui, où? empoisonné? combien ai-je de points d'expérience? vais-je avancer d'un niveau? combien ai-je de points de compétence supplémentaires? quels sont mes niveaux de compétence exacts? et plus encore...

Pour répondre à tant de questions, il faut un écran tout entier.

Si vous avez créé votre propre personnage ou que vous avez modifié l'un des trois personnages pré-créés, alors la plus grande partie de cette écran vous sera familière. Si ce n'est pas le cas, cela risque de vous prendre un peu plus longtemps pour vous y habituer, mais ce n'est pas si difficile.

Vous pouvez cliquer sur tout texte ou objet important sur cet écran, et la carte du personnage en bas à droite affichera plus d'informations.

Sur le côté droit de l'écran, vous verrez le nom de votre personnage (au cas où vous l'auriez oublié), ainsi que vos caractéristiques principales actuelles.

Juste en dessous, sont indiqués le total de vos points d'expérience et votre niveau. Au fur et à mesure que vous gagnerez de l'expérience en matière d'actions et de combat, les nombres inscrits dans cette zone changeront. Le "Niveau" est le niveau actuel de votre personnage. Plus ce niveau est élevé, mieux c'est pour votre personnage. L'"EXP" correspond évidemment à l'expérience que vous avez acquise jusque-là. Plus vous en aurez, plus vous progresserez rapidement. La ligne "Prochain niveau" indique l'expérience que vous devez gagner pour atteindre le niveau supérieur.

En plus des informations concernant vos points de vie actuels et maximum que vous pouvez aussi trouver ailleurs (sur la barre d'interface et l'écran d'inventaire), la feuille du personnage indique les problèmes médicaux importants que pourrait avoir votre personnage.

Les lignes de texte, au-dessous des points de vie, doivent être vert foncé. Si c'est le cas, c'est une bonne chose. En effet, si les lignes sont vert clair, cela signifie que vous avez un problème particulier.

"Empoisonné" (Empoisonné) signifie que vous avez été empoisonné. Dans Fallout, le poison est assez dangereux si vous ne vous soignez pas, mais il n'est généralement pas mortel. Le poison cause des dégâts à long terme. Plus la dose de poison que vous aurez absorbée sera importante, plus longtemps vous en subirez les effets.
Heureusement, lorsque les effets du poison commencent à disparaître, vous resterez de plus en plus longtemps sans être à nouveau affecté par le poison. Quoiqu'il en soit, essayez de l'éviter.

"Irradié" signifie que vous avez subi une quantité non négligeable de dégâts dus aux radiations. Les radiations subsistent toujours sous la forme de retombées et autres points chauds. On dit que certaines créatures ont été tellement exposées aux radiations qu'elles peuvent causer des dégâts radioactifs par simple contact. Evitez-les si vous le pouvez. Les radiations peuvent avoir différents effets néfastes, et en général, plus vous avez accumulé de dégâts radioactifs, plus l'effet sera néfaste. Vous pouvez connaître la quantité exacte de radiations auxquelles vous avez été exposé en utilisant un compteur Geiger. Vous pouvez recevoir un traitement contre l'effet des radiations dans le Laboratoire médical d'urgence de la Voûte (LMU) (Vault Emergency Medical Lab) (EML), situé près de l'entrée. Il est possible qu'on puisse traiter des dégâts causés par les radiations dans d'autres endroits.

"Dégâts aux yeux", "Bras droit handicapé", "Bras gauche handicapé", "Jambe droite handicapée" et "Jambe gauche handicapée" sont tous des membres ou des parties du corps handicapés. Vous recevrez généralement ces types de blessures pendant le combat. Il est possible de les soigner au LMU de la Voûte, en utilisant la compétence du Docteur, ou en allant voir un autre membre du personnel formé pour administrer des soins médicaux. Les effets de ces blessures sévères sont cumulables.

Au-dessus de la carte du personnage (avec le personnage baptisé Homme de la Voûte), se trouvent les compétences de votre personnage. Si vous avez des

points de compétences qui ne vous servent pas, (tout nombre au-dessus de 000), vous pouvez les utiliser sur cet écran pour améliorer vos compétences (pour plus d'informations, voir Experience, page 5—21).

Tableau 4-1: Effets des dégâts personnels.

EFFETS DES DEGATS

Dégâts aux yeux .....Si vos yeux sont atteints, votre Perception sera diminuée jusqu'à ce que cette blessure soit guérie. Les combats à longues distances seront donc beaucoup plus difficiles.

Dégâts aux bras .....Si l'un de vos bras est blessé, vous ne pouvez pas utiliser les armes nécessitant l'utilisation des deux mains. Si vos deux bras sont estropiés, vous ne pouvez plus utiliser aucune arme.

Dégâts aux jambes ....Si l'une de vos jambes est handicapée, il vous sera beaucoup plus difficile de vous déplacer (vous utiliserez plus de points d'action pour parcourir la même distance). Il vous sera aussi impossible de courir. Si vos deux jambes sont touchées, vous ne pourrez pratiquement plus vous déplacer. Vous ne pourrez toujours pas courir. En dehors des combats, on aura l'impression que votre personnage marche normalement, mais c'est une feinte pour vous protéger des dangereux prédateurs. Allez vite voir un médecin!

Au fur et à mesure que votre personnage explore le monde, prend des décisions et acquiert de l'expérience, vous pourrez suivre l'amélioration de certaines de vos compétences en utilisant cette zone d'affichage multi-données très pratique.

La première carte de données électronique s'appelle "Avantages". Elle affichera tous les Avantages que vous avez choisis pour votre personnage et vous permettra d'examiner les effets d'un Avantage en utilisant la carte du personnage. Et, si vous sélectionnez des caractéristiques, elle seront aussi affichées sur cette carte. Cela est considéré comme un bonus.

La seconde carte de données s'appelle "Karma". Que vous ayez été bon ou mauvais, cela sera affiché sur cette carte. Tous les personnages ont une Réputation. Elle commence à 0 (zéro). Si vous agissez de façon noble et que vous réalisez de grandes actions, la réputation de votre personnage augmentera (ou deviendra positive). Si vous agissez de façon négative, la réputation de votre personnage coulera (ou deviendra négative). La réputation de

votre personnage aura un effet différent selon les personnes que vous rencontrerez. Les personnes "bienveillantes" réagiront positivement à une bonne réputation et réagiront mal à une réputation négative. Les personnes "malveillantes" réagiront de façon opposée. Vous pouvez aussi avoir d'autres réputations spécifiques ou vous pourriez mal réagir aux produits chimiques. Si c'est le cas, ces réactions à vos actions ressortiront dans Karma. Utilisez la carte du personnage pour découvrir d'autres informations.

La troisième carte s'appelle "Tableau de chasse". Comme l'indique le titre de cette carte de données, celle-ci vous indiquera combien de créatures ou de personnes vous avez tuées pendant une bataille. Considérez cette carte comme une carte des scores. Cela vous intéressera peut-être de savoir que le nombre de victimes que vous avez à votre tableau de chasse (qui peut comprendre des personnes, des animaux, de dangereux mutants) aura un effet sur votre partie. Plus vous tuez, plus l'effet est important. Vous découvrirez les conséquences exactes de votre tableau de chasse au fur et à mesure que vous avancerez dans la partie.

En bas à droite de l'écran, se trouvent trois boutons: IMPRIMER, ANNULER et TERMINE.

Imprimer

Cette option vous permettra de sauvegarder l'état actuel de votre personnage dans un fichier texte sur votre ordinateur. Echangez-le avec vos amis ou jubilez bruyamment. Sélectionnez cette option et un autre écran apparaîtra. Tapez le nom que vous désirez pour votre fichier texte et appuyez sur ENTREE.

Annuler

Reprenez la partie. Tous les changements que vous avez effectués sur votre personnage depuis que vous êtes entré sur l'écran du personnage seront ignorés, et votre personnage retrouvera l'état qu'il avait avant que vous n'accédiez à l'écran du personnage.

Terminé

Acceptez tous les changements effectués sur votre personnage et reprenez la partie.

ROBCO PIPBOY 2000

Pour aider les habitants de la Voûte à enregistrer des informations (et les informations sont extrêmement précieuses; en fait, il se pourrait que ce soit l'arme la plus précieuse contre l'anéantissement de la civilisation. Alors soyez vigilant!), Vault-Tec a sélectionné le RobCo PIPBoy 2000 des Industries RobCo pour être le processeur d'informations personnel de choix des habitants de la Voûte.

Le RobCo PIPBoy 2000 (que nous appellerons désormais le PIPBoy), est un dispositif très pratique que vous portez autour de votre poignet. Il est petit, surtout selon les standards actuels, et il vous permettra d'emmagasiner une importante quantité d'informations. Et il utilise des graphismes à résolution de luxe pour démarrer!

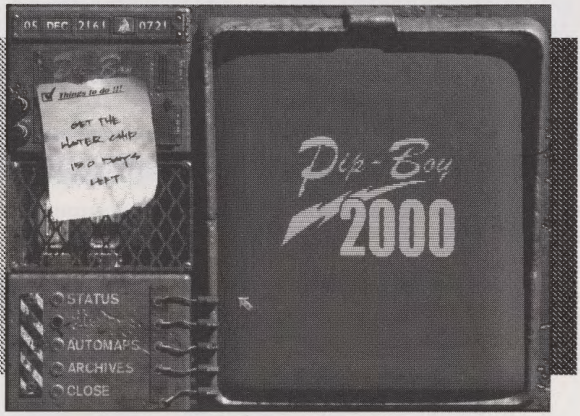


Illustration 4-18: Interface de l'écran principal du RobCo PIPBoy 2000.

Utilisez les boutons pour sélectionner les différentes fonctions du PIPBoy. Certains des écrans de fonctions comportent du texte dans la fenêtre d'affichage et celui-ci aussi peut être sélectionné. La luminosité de ces boutons de texte changera lorsque vous déplacerez la souris sur eux.

Statut

Cliquez sur ce bouton pour voir le statut actuel de n'importe quelle quête ou tâche que vous effectuez pendant votre aventure. Les aventures seront classées en fonction de leur localisation. Les actions que vous êtes en train de réaliser et qui ne sont pas terminées seront indiquées en vert. Les actions que vous avez achevées seront affichées en rouge. Au fur et à mesure que vous aurez de nouvelles tâches à réaliser, elles apparaîtront ici.

Auto-cartes

Cliquez sur ce bouton pour afficher une liste des endroits où vous vous êtes rendu. Sélectionnez un emplacement que vous voulez voir apparaître sur les auto-cartes. Votre PIPBoy emmagasine automatiquement une carte pour tous les endroits que vous visitez. Si vous vous demandez où se trouve tel emplacement, utilisez la l'option Auto-carte.

Archives

Le PIPBoy est également équipé d'un magnétoscope. Tous les films sont automatiquement enregistrés par le PIPBoy pour que vous puissiez les visionner plus tard. Sélectionnez n'importe quel film précédemment visionné pour le regarder à partir d'ici.

Fermer

Eteignez le PIPBoy pour le moment et retournez dans le monde de Fallout.

REVEIL DU PIPBOY

Le PIPBoy comprend aussi un réveil. Pour que le temps passe plus vite dans le monde de Fallout, utilisez ce réveil et reposez-vous jusqu'à l'heure que vous avez réglée.

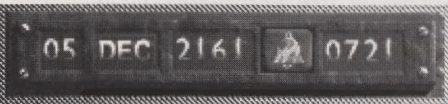


Illustration 4-19: Le réveil du RobCo PIPBoy 2000 (optionnel). Standard sur toutes les versions fournies par Vault-Tec.

Cette partie du PIPBoy affichera constamment la date et l'heure actuelles dans la partie. Cliquez sur l'icône du réveil pour afficher la liste des configurations du minuteur.

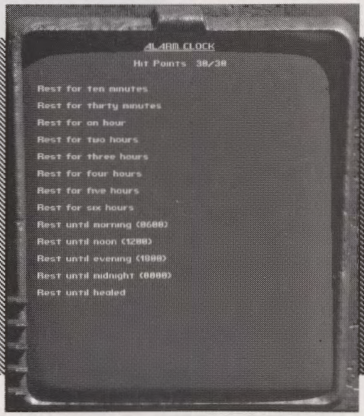


Illustration 4-20: Configuration du minuteur du réveil du RobCo PIPBoy 2000.

Les différentes configurations du minuteur vous permettent de vous reposer ou de dormir pendant:

10 minutes
30 minutes
1 heure
2 heures
3 heures
4 heures
5 heures
6 heures
Jusqu'à (06H00)
Jusqu'à (12H00 - Midi)
Jusqu'à (18H00)
Jusqu'à (00H00 - Minuit)
Jusqu'à votre guérison

Utilisez le minuteur (10 minutes à 6 heures) si vous avez besoin de rencontrer quelqu'un à un certain moment du jour ou de la nuit. Certains événements ne se produisent que pendant la nuit ou que pendant le jour. Par exemple, certains magasins ne sont ouverts que la nuit.

Les minuteurs "jusqu'à" avanceront le réveil à l'heure que vous avez sélectionnée. Ce sont des versions plus puissantes que minuteurs normaux. Les sites du monde extérieur suivront un cycle alternant le jour et la nuit. Si vous n'aimez pas l'obscurité, dormez jusqu'à 0600 puis attendez pendant une heure. Si vous préférez la nuit, dormez jusqu'à 1800 puis attendez pendant une heure.

Le réveil affichera vos points de vie actuels et maximums. Si vous vous reposez, vous regagnerez des points de vie plus rapidement. Votre vitesse de guérison dépend des points de vie qui vous sont restitués toutes les six heures. Dormez jusqu'au matin et prenez une bonne nuit de repos. Vous pouvez également utiliser votre repos correspondant à la configuration "jusqu'à guérison", et vous dormirez jusqu'à ce que votre nombre maximum de points de vie vous soit restitué.

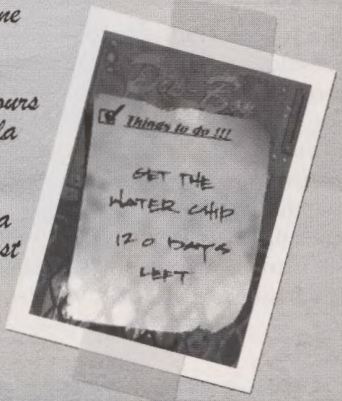
Si vous voulez vous réveiller alors que vous vous reposez, appuyez sur Echap.

LES CHOSES A FAIRE!

Vous pouvez utiliser le PIPBoy 2000 pour vous souvenir des dates et des événements importants.

Nous avons reprogrammé votre PIPBoy afin que vous sachiez toujours le nombre de jours restant avant que les réserves d'eau de la Voûte ne soient épuisées. Cette indication est la seule chose dont vous devez vous préoccuper jusqu'à ce que nous soyons en sécurité et retrouvions une puce de traitement de l'eau.

Cette indication affiche le nombre de jours qu'il nous reste avant de crever. Si cela arrive, vos aventures à l'extérieur ne vaudront pas plus qu'un ensemble de dessous thermiques dans la Vallée de la Mort à midi, au moment où le soleil est le plus haut dans le ciel! Nous serons morts. Et on aimerait autant que ça n'arrive pas. Alors foncez!



Et votre PIPBoy 2000 a été programmé de façon à correspondre parfaitement aux dates du calendrier, même après la fin du siècle![1]

[1]Votre PIPBoy 2000 a une garantie limitée de trois mois.

AUTO-CARTE

Pour vous rappeler où vous êtes allé, votre très utile PIPBoy 2000 garde en mémoire tous les sites que vous avez visités et à quoi ils ressemblent. Ces éléments sont emmagasinés dans la fonction Auto-carte (Automap). Pendant que vous observerez une carte, la plus grande partie de celle-ci sera visible et sera enregistrée par le PIPBoy 2000. L'auto-carte gardera en mémoire tous les murs et les bâtiments que vous rencontrerez.

Vous pouvez utiliser un raccourci pour accéder à l'auto-carte (Automap) dans laquelle vous vous trouvez: appuyez sur le bouton CARTE (MAP) sur la barre d'interface. Cela affichera seulement le niveau actuel de l'emplacement. Pour voir les autres emplacements, vous devez accéder à la liste complète de l'Automap à partir du PIPBoy.

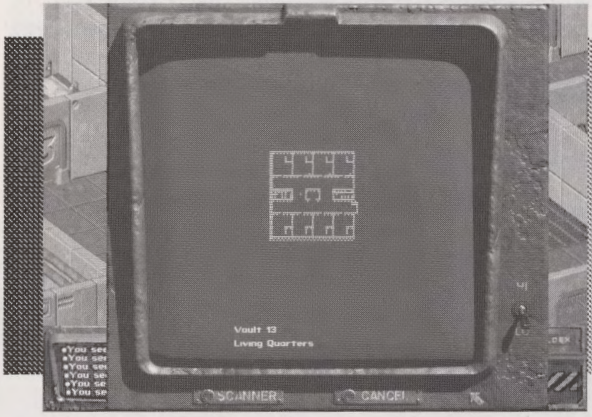


Illustration 4-21: Affichage d'une auto-carte.

La touche Haute/Basse vous fera passer d'une haute résolution à une basse résolution. Avec une haute résolution, vous pouvez voir plus de détails. La basse résolution est parfois plus facile à lire.

Le bouton Scanner activera le Détecteur de Mouvement si c'est l'un de vos objets activés. Le Détecteur de Mouvement affichera les autres créatures et les autres personnes sur la carte, ainsi que vous-même. Le détecteur de mouvement fonctionnera seulement sur la carte actuelle. Vous ne pouvez pas examiner une carte sur laquelle vous ne vous trouvez pas au moment même où vous voulez l'examiner.

Le bouton ANNULER vous ramènera dans la partie.

CARTE DU MONDE

L'écran de jeu et l'auto-carte sont parfaites pour les petites zones, mais les terres désolées constituent une vaste étendue. Pour vous déplacer de site en site, vous aurez besoin de la carte du monde.

Vous accédez à la carte du monde lorsque vous atteignez le bord d'une carte du jeu, comme il est indiqué ci-dessous:

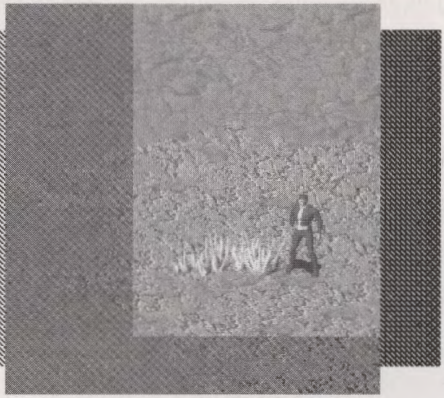


Illustration 4-23:
Le monde de Fallout.
Pas très gai.

Si vous marchez sur cette zone sombre, vous accéderez automatiquement à la carte du monde. Vous pouvez utiliser cette possibilité pour échapper à un endroit hostile, mais ne vous attendez pas à recevoir un accueil chaleureux lorsque vous reviendrez.

Voici à quoi ressemble la carte du monde:

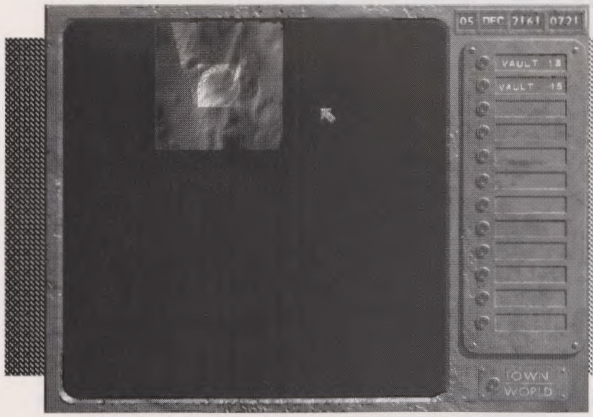


Figure 4-23:
The Fallout
World.
Pretty dark.

Cliquez sur le bouton CARTE DE LA VILLE/DU MONDE pour passer de la carte de la ville (voir ci-dessous) à la carte du monde.

Lorsque vous commencerez, la plus grande partie du monde se trouvera dans l'obscurité. Ce sont les endroits que vous n'avez pas encore explorés. La zone immédiate qui vous entoure s'illumine légèrement: vous l'avez vue, sans y être encore allé. Lorsque vous vous rendez dans une nouvelle zone de la carte du monde, cette zone s'illumine et les cases qui l'entourent sont cochés pour indiquer que vous les avez vus de loin.

Cliquez sur la carte du monde pour commencer à voyager vers cet endroit. Vous pouvez cliquer dans l'obscurité. En fait, vous devez le faire pour explorer les zones inconnues qui se trouvent devant vous.

La date et l'heure sont affichées en haut à droite Le temps est crucial dans Fallout. Essayez d'accomplir vos missions le plus rapidement possible. Vous perdrez énormément de temps en voyageant à travers le monde. Soyez prudent lors de vos déplacements . Les habitants de la Voûte dépendent de vous.

Les endroits importants sont marqués d'un cercle vert sur la carte du monde. Ainsi, ils sont un peu plus faciles à voir. Une fois que vous avez visité un emplacement important, il sera ajouté à la liste à droite de l'écran de la carte du monde.

Pour vous rendre à un endroit qui a déjà été exploré, cliquez sur le bouton situé à côté du nom de l'emplacement. Vous commencerez automatiquement à vous déplacer vers cet endroit.

Lorsque vous atteignez votre destination, que ce soit par la barre d'emplacement ou par exploration, un triangle vert à l'envers apparaîtra. Cliquez sur le triangle pour visiter cet emplacement. Vous pouvez toujours cliquer sur une nouvelle zone à explorer si vous voulez continuer.

Si vous êtes interrompu par une rencontre fortuite, vous verrez un éclair rouge clignotant. Vous tomberez alors automatiquement sur la carte du terrain et vous serez mêlé au combat. Si vous laissez un objet sur une carte de rencontre fortuite lorsque vous aurez quitté la carte, il sera perdu pour toujours.

TERRAIN

Il est plus difficile de voyager sur certains terrains que sur d'autres. Dans Fallout, il y quatre terrains différents: la Montagne, le Désert, la Ville et le Littoral. La Montagne est le terrain sur lequel il est le plus difficile de se déplacer et c'est là que vous perdrez le plus de temps. Le Désert et le Littoral sont des terrains normaux. La Ville, malgré les ruines, est le terrain sur lequel il est le plus facile de voyager et vous passerez beaucoup moins de temps à vous y déplacer que sur les autres terrains.

Le terrain déterminera aussi le type de rencontres que vous pouvez faire. Vous trouverez plus de gens près des villes et des points de civilisation. Les monstres et les autres choses nuisibles se trouvent bien plus loin de ces endroits habités par les humains. Vous aurez plus de chances de faire des rencontres fortuites dans certaines zones que dans d'autres. Si vous êtes en train de vous faire battre à mort par une rencontre fortuite, revenez en arrière et essayez une zone différente jusqu'à ce que vous gagniez plus d'expérience, de compétences et d'équipement.

Vous pouvez rencontrer des créatures hostiles, des commerçants amicaux, des problèmes d'environnement (comme des points de radiations particulièrement élevés) et d'autres événements plus étranges. Toutes les rencontres fortuites ne sont pas mauvaises, mais elles ne sont pas non plus toutes agréables.

CARTES DE LA VILLE

Tous les emplacements importants de la partie auront une carte de la ville ou une vue rapprochée de la zone. Les cartes de la ville ont plusieurs fonctions. Elles vous aident à vous rappeler où se trouvent tels sites particuliers, ce qui est utile.

Pour accéder aux cartes de la ville, cliquez sur le bouton CARTE DE LA VILLE/DU MONDE sur l'écran de la carte du monde. Une carte de la ville apparaîtra.

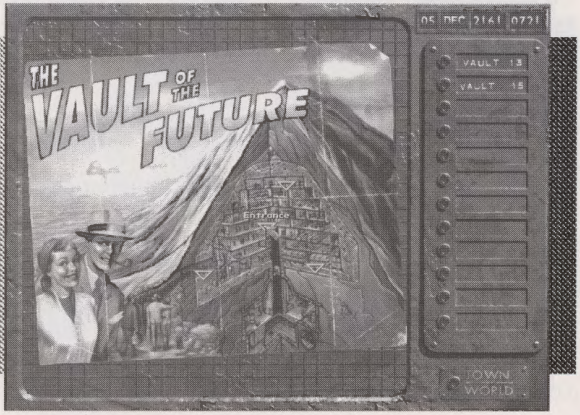


Illustration 4-24: La carte de la ville de la Voûte-13.

Pour changer de carte de la ville, cliquez sur le bouton d'un emplacement connu sur le côté droit de l'écran. Vous pouvez seulement voir les cartes de la ville des emplacements où vous vous êtes déjà rendu.

Vous remarquerez un ou plusieurs triangles verts à l'envers sur la carte de la ville. Ces indicateurs d'emplacements vous permettront d'accéder à différentes zones dans la ville. Placez le curseur sur un indicateur pour voir le nom de la zone spécifique que représente cet indicateur. Cliquez sur l'indicateur pour vous rendre sur cette zone dans la ville. Cela fonctionnera même si vous vous trouvez à des centaines de kilomètres de là. Vous voyagerez à travers la carte du monde jusqu'à l'emplacement choisi, puis vous pénétrerez dans la ville.

En général, lorsque vous visiterez une nouvelle ville, un seul indicateur sera disponible. Au cours de votre exploration, d'autres indicateurs deviendront accessibles. Il est possible qu'un indicateur qui était précédemment disponible disparaisse. Si c'est le cas, c'est probablement parce que vous avez fait quelque chose pour vous attirer le courroux des habitants. Vous devrez alors trouver une autre façon de vous rendre d'une zone à l'autre.

DIALOGUE

Maîtriser l'art du dialogue vous prendra un peu de temps et beaucoup d'attention. Vous devez jauger les réactions de vos interlocuteurs, ce que vous pouvez leur dire et, en même temps, observer pour trouver des indices. Le résultat peut en valoir la peine.

Pour commencer une conversation, utilisez le curseur de contrôle et l'icône d'action Parler. L'icône Parler est l'action par défaut, ou l'action standard, lorsque vous cliquez sur une personne. Certaines personnes commenceront le dialogue d'elles-mêmes, mais tous les dialogues fonctionnent de la même façon une fois que vous commencez une conversation.

Il y a deux types de dialogue différents: le bavardage et le dialogue prolongé.

BAVARDAGE

Si quelqu'un a peu de choses à vous dire et que vous n'avez pas de réaction, alors cette personne bavardera simplement avec vous. Une ligne de dialogue apparaîtra au-dessus de sa tête sur l'écran de jeu, et vous ne passerez pas à l'écran complet de dialogue prolongé. Normalement, les bavardages sont sans conséquence, mais vous devriez quand même y prêter attention. Parfois, une personne glissera subrepticement des indices importants dans un seul bavardage. Ou encore, une personne vous ordonnera de faire quelque chose, et si vous persistez dans votre action en cours, elle peut être très contrariée.

Illustration 4-25: Un échantillon de bavardage.

Les gens bavarderont aussi pendant les combats et pratiqueront ce qu'on appelle les moqueries de combat. Généralement, ce que ces personnes ont à vous dire n'est jamais très agréable.

DIALOGUE PROLONGE

Si ce qu'une personne veut vous dire dépasse une ou deux lignes de dialogue, ou si vous avez l'opportunité de lui poser des questions et de réagir à ce qu'il a à dire, vous accéderez à l'écran complet de dialogue prolongé.

L'écran de dialogue prolongé comprend une zone où vous pouvez avoir une vue rapprochée du PNJ (s'il existe), ou un gros plan du personnage avec lequel vous parlez sur l'écran de jeu, son dialogue et vos réactions possibles.

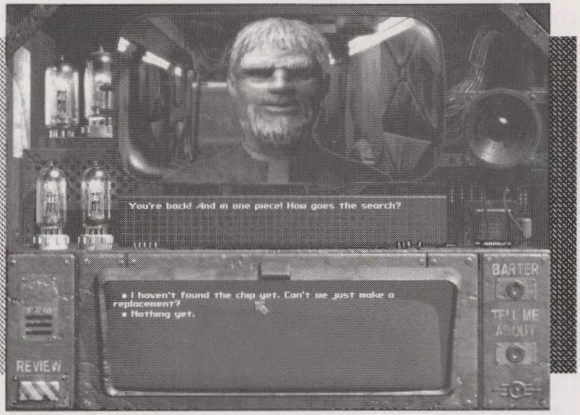


Illustration 4-26: Dialogue prolongé, au milieu d'une conversation

Si le PNJ a une tête, regardez son expression pour obtenir des indices sur ses réactions envers vous. Les PNJ ayant une tête auront aussi la faculté de parler. Vous devriez écouter attentivement ce qu'ils disent pour déterminer s'il y a quelque chose de spécial dans ce qu'ils racontent.

Tous les PNJ réagiront différemment envers vous. Ils peuvent vous aimer, vous détester ou vous ignorer. La plupart des personnes commenceront par vous ignorer, mais vos actions, votre réputation et vos réactions à leur dialogue changeront l'opinion qu'ils ont de vous. Votre Charisme modifiera leur réaction initiale.

Généralement, le PNJ aura quelque chose à vous dire. Son dialogue apparaîtra sous son portrait ou sa photographie. Si le texte de son dialogue ne tient pas sur un seul écran, il sera affiché sur plusieurs écrans qui défileront les uns après les autres, de sorte que vous puissiez voir le dialogue en intégralité.

Sous le dialogue se trouvent vos choix. Selon votre Intelligence et votre connaissance du monde du jeu, vous aurez une ou plusieurs options. Si vous voyez seulement [TERMINE] cela signifie que la conversation est terminée.

Si votre personnage a une Intelligence élevée, vous pourrez dire plus de choses pendant une conversation. Les PNJ réagiront différemment selon que la demande sera faite en grognant ou que vous négocierez une demande d'aide mutuelle. Les choses les plus intelligentes que vous pouvez dire ne sont pas forcément les meilleures répliques. Un personnage ayant une Intelligence inférieure ou égale à 3 aura un réel désavantage car il sera incapable de converser normalement. Les gens auront beaucoup de mal à comprendre vos grognements et vos paroles inintelligibles.

Pour que votre personnage puisse dire une réplique, déplacez le curseur de la souris sur la ligne et, lorsque celle-ci est mise en surbrillance, cliquez avec le bouton de la souris pour prononcer la réplique. Généralement, le PNJ réagira à votre commentaire ou à votre question et vous obtiendrez un nouveau lot de réactions. Le dialogue continuera jusqu'à ce que vous n'ayez plus rien à dire ou jusqu'à ce que vous disiez quelque chose qui mette le PNJ vraiment en colère.

Certaines répliques ont une chance de pousser le PNJ à réagir d'une façon ou d'une autre. Ces répliques auront généralement une sorte de niveau qui les accompagnera (souvent Speech, mais parfois une autre compétence ou même une capacités). Par exemple, si vous mentez, il est possible que le PNJ s'aperçoive de la supercherie et s'énerve. Certains PNJ peuvent être plus crédules ou perspicaces que d'autres: il peut donc y avoir une modification sur votre compétence ou sur votre capacités. Ces répliques spéciales ne sont pas indiquées. Vous devrez découvrir quelles répliques sont accompagnées de niveaux en vous appuyant sur vos acquis et en pratiquant. Votre bon sens vous aidera lui aussi.

REVOIR

Si vous voulez revoir la conversation en cours, cliquez sur le bouton REVOIR sur l'écran de dialogue. Vous pourrez voir ce que dit le PNJ, votre réaction, et ainsi de suite.

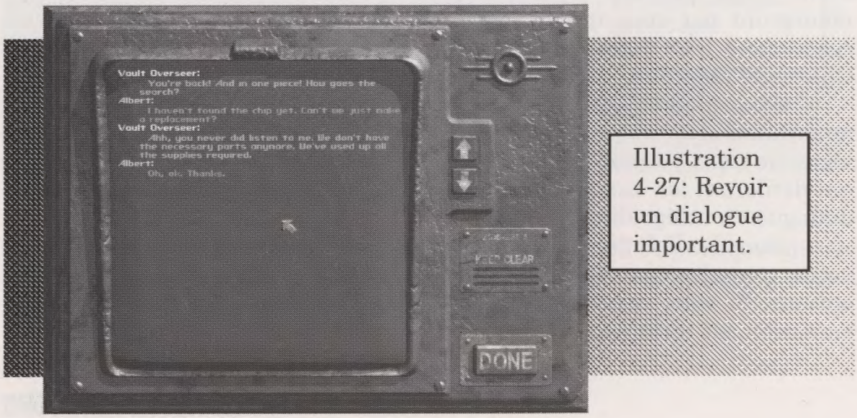


Illustration 4-27: Revoir un dialogue important.

Les flèches feront défiler la conversation vers le haut et vers le bas au cas où elle prendrait plus d'un écran. Appuyez sur le bouton TERMINE pour retourner à la conversation.

Vous ne pouvez pas revoir une conversation précédente une fois que vous avez quitté un dialogue.

TROC

Le troc est l'échange de marchandises, le commerce.

Vault-Tec pense que, dans un monde post-nucléaire, il n'y aura pas de réel système monétaire. Les gens devront avoir recours à l'ancienne tradition du troc pour obtenir des marchandises ou des services.

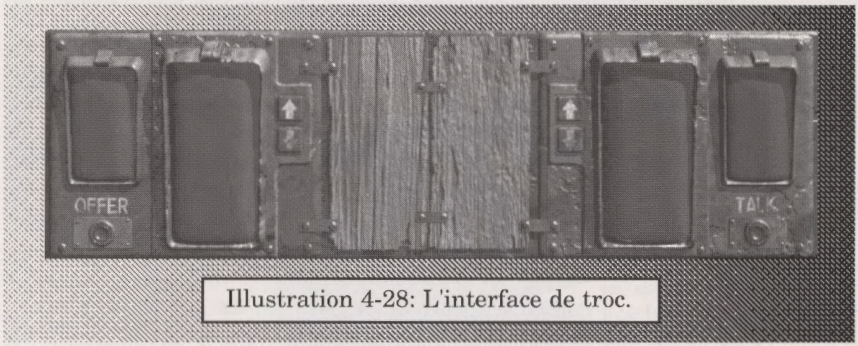


Illustration 4-28: L'interface de troc.

Pour accéder à l'interface de troc, cliquez sur le bouton TROC à partir de l'écran de dialogues. Si le personnage veut faire du troc avec vous, et la plupart des personnages veulent en faire, l'interface de troc glissera vers le haut et couvrira votre zone de réactions.

Si vous décidez d'annuler le troc, cliquez sur le bouton PARLER.

Pour faire du troc avec un PNJ, vous devez échanger une quantité égale de marchandises (à ses yeux). Votre compétence Troc modifiera la valeur des objets dans votre inventaire. Une compétence Troc élevée rendra votre butin plus précieux. Une compétence Troc peu élevée signifiera que vous devrez donner plus pour obtenir la même quantité de marchandises d'un PNJ.

Votre liste d'inventaire se trouve à gauche. L'équipement et les objets que le PNJ veut échanger se trouve à droite. La table entre les deux listes d'inventaire est l'endroit où le troc aura lieu.

Prenez les objets dont vous voulez vous débarrasser et placez-les sur le côté gauche de la table. Vous ne pouvez pas déplacer des objets de votre inventaire pour les mettre directement dans l'inventaire des PNJ. Vous ne pouvez pas non plus prendre des objets de l'inventaire des PNJ et les mettre directement dans le vôtre. Vous devez utiliser la table. Si vous déplacez des objets multiples, l'interface Déplacer objet s'affichera.

Prenez les objets que vous voulez dans la liste d'inventaire du PNJ.

Lorsque vous avez proposé ce que vous pensez être une affaire équitable, appuyez sur le bouton FAIRE OFFRE. Si le PNJ est d'accord, il vous le dira sur son écran de dialogue. Si le marché ne l'intéresse pas, il vous le dira aussi. Si vous obtenez un accord pour ce marché, les objets que vous échangerez se déplaceront et iront de la table vers la liste d'inventaire appropriée.

Si le PNJ n'accepte pas l'offre, vous pouvez rendre l'offre plus intéressante en plaçant plus d'équipement provenant de votre inventaire sur votre côté de la table. Ou alors vous pouvez réduire la quantité d'objets que vous demandez au PNJ en replaçant certains de ses objets dans son inventaire. Puis, appuyez de nouveau sur le bouton FAIRE OFFRE jusqu'à ce que votre échange soit accepté.

Vous pouvez toujours annuler le troc et retourner à l'écran de dialogue normal.

Votre réputation et la réaction du PNJ modifieront sa manière de faire des affaires avec vous. Si le PNJ commerçant réagit bien à votre présence, vous conclurez un meilleur marché. S'il ne vous aime pas, vous le paierez cher - au sens propre du terme. Cependant, votre compétence Troc est le principal facteur, avec celle du PNJ. Plus votre compétence est élevée, meilleur sera le marché que vous obtiendrez. Plus la compétence Troc du PNJ est élevée, meilleur sera le marché qu'il obtiendra! Une offre de marché vraiment très peu intéressante peut diminuer la réaction du PNJ.

En cas d'incendie, ne courez pas! Vous attireriez les flammes vers votre tête. Arrêtez-vous, laissez-vous tomber à terre et roulez!

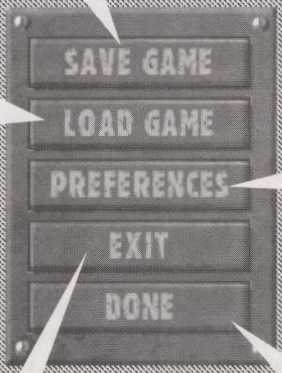
OPTIONS

Le menu des options vous permettra de sauvegarder et de charger des parties (donc vous n'êtes pas obligé de terminer le jeu en une seule fois et de modifier des préférences.

Vous pouvez aussi retourner au menu principal à partir du menu des options.

SAUVEGARDER LA PARTIE
Si vous cliquez sur ce bouton, le menu de sauvegarde des parties s'affichera. Vous pouvez sauvegarder la partie à chaque fois que vous accédez au menu des options (ce qui se produit très souvent). Voici deux exceptions notables: le Dialogue (si vous êtes en pleine conversation, vous ne pouvez pas sortir la disquette de la partie sauvegardée, parce que c'est très impoli) et la carte du monde.

CHARGER UNE PARTIE
Ce bouton affichera le menu de chargement des parties, ce qui est intéressant si vous avez des parties sauvegardées. Vous pouvez charger une partie chaque fois que vous en avez sauvegardé une. Si vous le désirez, vous pouvez charger la partie que vous venez de sauvegarder - mais ce serait quelque peu inutile...



PREFERENCES
Cliquez sur ce bouton pour afficher une liste de préférences de jeu (voir page 4—35). Si le volume sonore du jeu est trop élevé, ou trop bas, ou bien si vous voulez régler l'une des nombreuses options du jeu, sélectionnez ce bouton.

QUITTER
Ce bouton vous permettra de retourner ou menu principal. Vous devrez confirmer votre décision. Si vous voulez sauvegarder votre partie avont de quitter, faites-le avant de sélectionner QUITTER

TERMINE
Cela vous ramènera dans le monde de Follout.

Illustration 4-29: Un autre coup d'œil au menu des options

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Quand vous voulez arrêter de jouer, la sauvegarde des parties vous permettra de reprendre plus tard votre partie là où vous vous étiez arrêté. Sauvegarder votre partie pendant que vous jouez est aussi une très bonne idée. En cas de problème, cela vous permet de reprendre une partie que vous venez juste de sauvegarder, et de recommencer à partir de là sans pour autant avoir à revenir trop en arrière.

Le menu de sauvegarde est très simple:

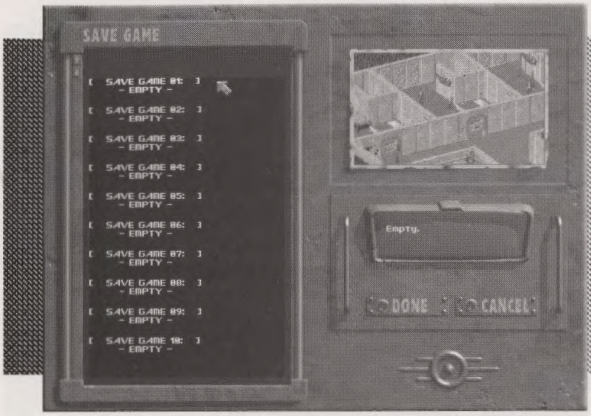


Illustration 4-30: Le menu de sauvegarde des parties. Utilisez-le souvent.

Vous avez 10 emplacements de sauvegarde des parties. Un emplacement de sauvegarde des parties contiendra un fichier de sauvegarde,, vous pourrez donc sauvegarder la partie à dix endroits différents à la fois. Si vous voulez en sauvegarder plus de dix, vous devez alors effacer une partie précédemment sauvegardée.

Les membres de Vault-Tec vous recommandent vivement d'utiliser plusieurs emplacements de sauvegarde à la fois. Nous vous suggérons de commencer par l'emplacement 1, et de continuer ainsi dans la liste des emplacements. Si vous voulez sauvegarder une partie après l'emplacement 10, retournez à l'emplacement 1.

Au démarrage de Fallout, les dix emplacements sont vides. Vous pouvez voir quelle partie sauvegardée est enregistrée dans l'emplacement en cliquant sur cet emplacement. Une photo d'écran indiquant ce que vous faisiez quand vous avez sauvegardé votre partie s'affichera dans le coin supérieur droit. Votre description de la partie apparaîtra également.

Pour sauvegarder une partie, double-cliquez sur l'emplacement que vous voulez utiliser ou sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton TERMINE. Tapez une description qui vous permettra de vous rappeler ce que vous étiez en train de faire. Appuyez sur ENTREE ou cliquez sur le bouton TERMINE dans la fenêtre de description. Si vous changez d'avis et ne voulez plus sauvegarder sur cet emplacement, cliquez sur le bouton ANNULER.

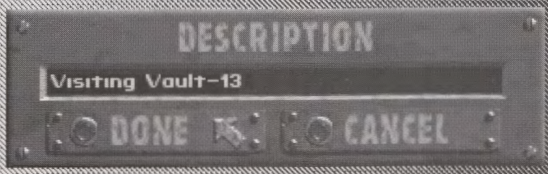


Illustration 4-31: Entrez une description pour la partie sauvegardée

CHARGER PARTIE

Quand vous voulez charger une partie précédemment sauvegardée (voir ci-dessus), utilisez le menu de chargement des parties.

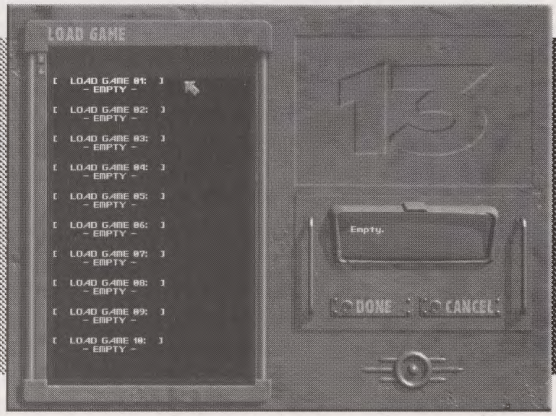


Illustration 4-32: Menu de chargement des parties. Pour charger les parties.

Le menu de chargement des parties ressemble beaucoup au menu de sauvegarde des parties. Une liste des emplacements de sauvegarde des parties est affichée à gauche. Une photo d'écran se trouve en haut à droite, et la description de la partie sauvegardée apparaît en dessous.

Pour charger une partie précédemment sauvegardée, double-cliquez sur l'emplacement qui convient ou cliquez sur l'emplacement pour le mettre en surbrillance, puis appuyez sur TERMINE.

Si vous ne voulez pas charger une ancienne partie sauvegardée, cliquez sur le bouton ANNULER.

4

PREFERENCES

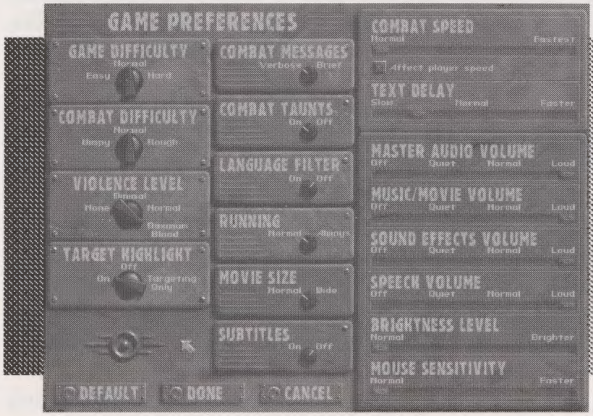


Illustration 4-33: Menu de sélection des préférences.

Les préférences sont les configurations d'utilisation qui vous permettent à vous, l'utilisateur, de personnaliser ou de contrôler des aspects du jeu. Si vous n'aimez pas la manière dont les personnages non-joueurs se moquent de vous pendant le combat, poursuivez votre chemin et ne répondez pas à leurs commentaires! Vous y arriverez, nous vous faisons confiance.

Vous pouvez accéder au menu des préférences à partir de la barre d'interface (en appuyant sur le bouton O), ou en utilisant la touche équivalente ("O") sur le clavier et en sélectionnant Préférences.

Ensuite vient la liste des préférences. L'option soulignée est la configuration par défaut.

Niveau de difficulté du jeu [FACILE, NORMAL, DIFFICILE]

Pour contrôler le niveau de difficulté des réactions et les autres niveaux de compétences qui n'impliquent pas le combat. Si vous avez déterminé le niveau Facile, les modificateurs de réaction négative sont réduits de moitié, et toutes les compétences autres que celles de combat gagnent un bonus de +20%. Si c'est le niveau Difficile qui est déterminé, tous les modificateurs de réaction négative augmentent de 25%, et les compétences autres que les compétences de combat sont réduites de -10%.

Vous pouvez régler le niveau de difficulté à tout moment pendant la partie, et vous ne serez ni pénalisé ni récompensé si vous utilisez une configuration autre que la configuration normale.

Difficulté du combat [TRÈS FACILE, NORMAL, TRÈS DIFFICILE]

Pour contrôler la difficulté du combat. Au niveau Très facile, un tonneau peut-être peu important, une personne un peu plus, et un mur représenter une très grande protection, et utilisent moins de tirs ciblés. Au niveau Très difficile, vos adversaires tirent plus souvent, font plus de dégâts, et utilisent plus de tirs ciblés.

Vous n'êtes pas pénalisé si vous utilisez un niveau de difficulté de combat peu élevé. Il n'y a pas de récompense non plus si vous utilisez un niveau de difficulté plus élevé. Ce n'est qu'une préférence personnelle. Vous pouvez régler le niveau de difficulté du combat à n'importe quel moment pendant la partie.

Vitesse du combat [BARRE COULISSANTE: NORMAL -> LE PLUS RAPIDE, BOÎTE DE VÉRIFICATION DU JOUEUR]

Pour contrôler la vitesse d'animation pendant le combat. Lorsque vous avez choisi le niveau Normal, cela fonctionne à la vitesse habituelle. En déplaçant la barre coulissante vous permettant de régler la vitesse vers Le plus rapide (Fastest), vous augmentez la vitesse du combat quand une créature vise ou attaque le joueur, mais les actions du joueur ne sont pas plus rapides. Si la boîte de vérification du joueur (Player Checkbox) est cochée et quand le joueur est visé, les actions du joueur s'accélèrent.

Si le combat est un peu trop lent pour vous, réglez cette configuration jusqu'à ce que la vitesse vous convienne.

Moqueries pendant le combat [ACTIVÉ, DÉSACTIVÉ]

Cette option permet d'activer ou de désactiver les moqueries que les personnages non-joueurs (tout le monde sauf vous) disent au beau milieu du combat (vous pouvez dire tout ce que vous voulez, mais n'embêtez pas vos voisins - Vault-Tec ne pourra être tenu responsable d'aucune plainte de voisinage).

Messages de combat [PROLIXE, BREF]

Si vous déterminez Prolixe, les messages de combat seront des messages très longs et ultra détaillés. Si vous choisissez Bref, les messages de combat seront très courts, et ne donneront que les informations cruciales.

Mettre la cible en surbrillance [ACTIVÉ, DÉSACTIVÉ, CIBLE SEULEMENT]

Quand vous choisissez ACTIVÉE, les cibles autorisées sont mises en surbrillance pendant le combat. Quand vous choisissez option désactivée, elles ne sont pas mises en surbrillance. Et si vous optez pour Cible seulement, les cibles mises en surbrillance n'apparaissent que lorsque le joueur utilise le curseur-cible.

Niveau de violence [AUCUN, MINIMAL, NORMAL, MAXIMUM DE SANG]

Cette préférence vous permet de déterminer le niveau d'animation le plus violent indiqué au joueur. Le l'option Maximum de Sang vous montrera les trois niveaux. Normal vous indiquera le second niveau. Minimal montre les créatures qui tombent par terre couvertes de sang. Aucun, les créatures qui tombent simplement. Il n'y a pas de différence pratique dans le jeu. Le niveau de violence est un choix purement personnel.

Texte [BARRE COULISSANTE: LENT -> NORMAL -> PLUS RAPIDE]

Cette option déterminera combien de temps les messages de l'écran de texte et de l'écran de dialogue seront affichés. Les messages lents sont affichés deux fois plus longtemps, et les messages plus rapides sont affichés deux fois moins longtemps.

Filtre de langage [ACTIVÉ, DÉSACTIVÉ]

Quand ce filtre est activé, Fallout utilise un langage plus châtié. Si le filtre est désactivé, vous remarquerez un langage plus grossier. Cela n'entraîne aucune différence pratique pendant le jeu. L'activation du filtre de langage est un choix purement personnel.

Courir [NORMAL, TOUJOURS]

Si vous préfeerez l'option Toujours, le personnage va courir au lieu de marcher si la touche maj n'est pas enfoncée. Si vous appuyez sur la touche maj, et que Toujours est sélectionné, le personnage marche au lieu de courir. Avec Normal, le personnage marche normalement.

Volume du son [Barre coulissante: Désactivé -> Bas -> Normal -> Fort]
Pour régler le volume de la musique.

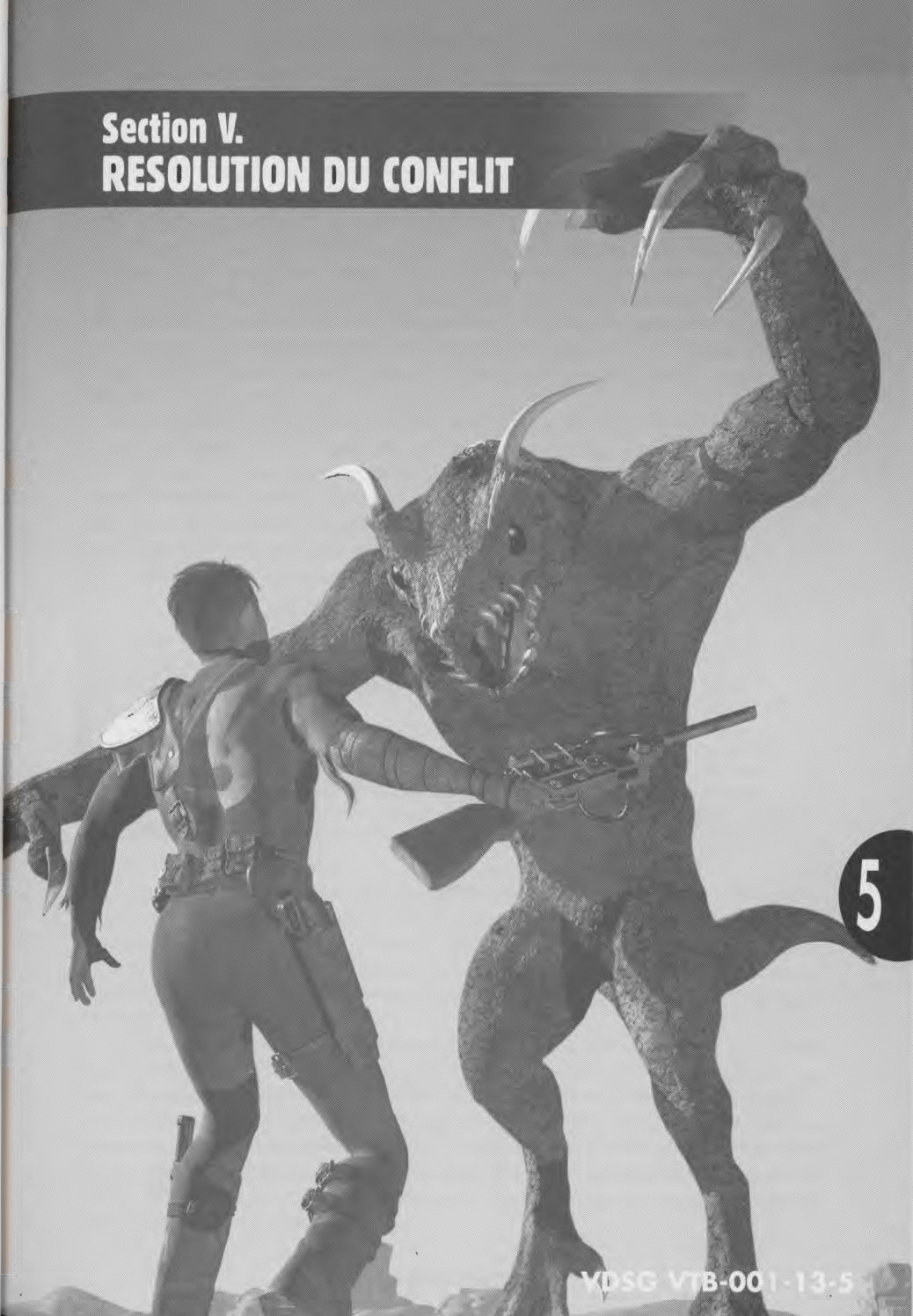
Volumes des effets sonores [Barre coulissante: Désactivé -> Bas-> Normal -> Fort]
Pour régler le volume des effets sonores.

Volume des dialogues [Barre coulissante: Désactivé -> Bas -> Normal -> Fort]
Pour régler le volume des dialogues.

Niveau de luminosité [Barre coulissante: Normal -> Plus lumineux]
Cette option vous permet de régler la luminosité de l'écran. Pour certains ordinateurs et certains écrans, il se peut que vous ayez besoin d'augmenter le niveau de luminosité pour mieux voir sur des écrans plus sombres. Il y a un équivalent sur le clavier pour vous permettre de faire des changements plus rapidement.

Sensibilité de la souris [Barre coulissante: Lent -> Normal -> Plus rapide]
Plus la configuration est élevée, plus la souris se déplace vite.

Section V.
RESOLUTION DU CONFLIT



5

GENERALITES

A certains moments au cours de votre aventure, la diplomatie et la ruse n'auront aucun effet. Il ne vous restera plus qu'à combattre. Le combat s'impose quand un attaquant essaie d'agresser un défenseur. Pour être en situation de combat, il faut qu'il y ait au moins deux personnes.

Le combat dans Fallout est basé sur le principe de tours de combat. En général, vous aurez une chance d'agir. Après votre action ou vos actions, le personnage suivant impliqué dans le combat doit agir. Vous aurez une autre chance d'agir, lorsque tous vos adversaires ou tous vos alliés impliqués dans le combat auront effectué leurs actions. Cela correspond à un nouveau tour de combat. Il s'achèvera quand tous les combattants seront morts, inconscients ou qu'ils s'enfuiront.

Puisque le reste de la partie se déroule en temps réel (une minute du temps réel correspond à une minute du temps du jeu, à moins que vous ne réalisiez une action qui demande plus de temps, ou que vous n'utilisiez le réveil du PIPBoy pour vous reposer), lorsque le combat commence, changez les modes pour qu'ils soient basés sur un système de tours de combat. Vous constaterez ce changement quand les boutons de combat situés dans le coin inférieur droit de la barre d'interface apparaîtront.

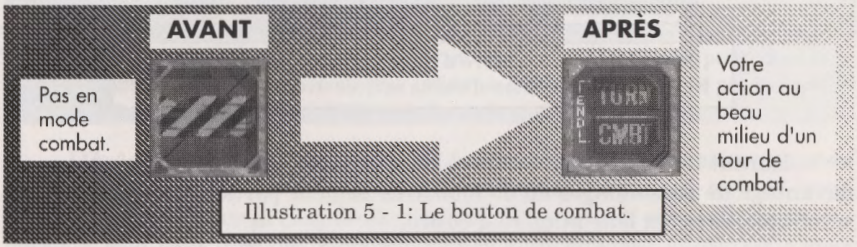


Illustration 5 - 1: Le bouton de combat.

Quand c'est votre tour, les lumières autour du bouton de combat deviendront vert vif. Lorsque c'est le tour de vos adversaires, les lumières sont rouges. Les points d'actions au-dessus du bouton d'objets activés sur la barre d'interface deviendront également vert vif quand ce sera votre tour, rouges quand ce sera celui de vos adversaires et vert foncé quand vous ne serez pas dans un combat.

Chaque tour de combat correspond environ à 5 secondes du temps du jeu. Il se peut que cela prenne plus de temps en temps réel pour terminer un tour, puisque vous devrez d'abord réfléchir, puis passer à l'acte dans ce tour.

Le combat fera souvent référence à des cases (à un polygone à six faces). Une case permet de diviser l'aire du champ de bataille en plusieurs parties manoeuvrables, plus petites. Chaque côté de la case dans Fallout mesure un mètre. Quelqu'un se trouvant à deux cases de distance sera considéré comme étant éloigné de deux mètres.

COMMENCER LE COMBAT

Il y a deux façons de commencer le combat: attaquer ou être attaqué. En général, le combat est engagé à chaque fois que vous vous trouvez trop près d'une créature hostile (comme un rat mutant) ou chaque fois que vous dites quelque chose qui risque de mettre en colère un être sensible (comme un mutant que vous traiteriez de rat).

Si vous voulez attaquer quelqu'un autrement qu'avec vos bras ou vos pieds, commencez par installer votre arme dans l'un des emplacements d'objets activés OBJET 1 et OBJET 2 sur l'écran d'inventaire. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une arme comprenant un type d'attaque valide (simple, explosion, balancer, pousser, projeter - voir ci-dessous). Le curseur se transformera en curseur-cible et vous pourrez alors cliquer avec le bouton gauche de la souris sur un adversaire pour commencer le combat. Le combat est basé sur un système de tours qui se succéderont jusqu'à ce que tous vos opposants soient morts, inconscients, ou en fuite.

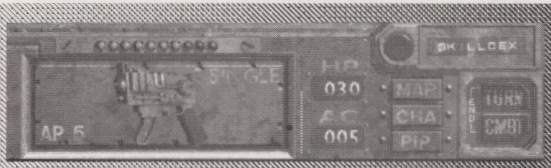


Illustration 5-2: La barre d'interface, en mode de combat. Illustration du bouton d'objets activés avec une arme.

Durant le tour, les gens seront classés selon leur capacités d'Ordre. Si davantage de personnages ou de monstres veulent participer au combat, ils seront placés selon leur numéro d'Ordre.

LES ACTIONS PENDANT LE COMBAT

Une fois que vous êtes dans un tour de combat, vous avez un nombre limité d'actions à accomplir. Le nombre d'actions est déterminé en fonction du nombre de votre statistique de Points d'Action. Plus vous avez de points d'action (AP), plus vous pouvez réaliser d'actions. Vous "dépenserez" des AP à chaque tour, jusqu'à ce qu'il ne vous en reste presque plus, voire plus du tout. Ensuite, la personne suivante pourra entrer dans le combat.

Points d'Action. Le nombre de points d'action obtenu par votre personnage est indiqué au-dessus du bouton d'objets activés sur la barre d'interface. Les lumières des AP n'indiquent que les 10 premiers AP que vous avez obtenus. S'il vous reste plus de 10 AP, ils ne seront donc pas indiqués.

Au fur et à mesure que vous entreprendrez des actions et que vous dépenserez des AP pour réaliser ces actions, les lumières vert vif deviendront vert foncé. Le nombre de lumières vert vif correspond au nombre de AP qu'il vous reste.

En fonction du type d'action entreprise, vous dépenserez plus ou moins de AP. Cela coûte peu de AP pour avancer d'un mètre. Mais si vous avancez de plusieurs mètres, cela vous coûtera beaucoup plus de AP. Cela va plus vite d'attaquer avec un couteau que de viser avec un fusil. Cela coûte donc moins de AP d'attaquer au couteau.

Tableau 5-1 POINTS D'ACTION

ACTION À RÉALISER	COÛT DE AP DE BASE
Marcher	1 AP par mètre (case hexagonale)
Hand to Hand (HtH) Attack (attaque au corps à corps)	3 AP
Melee Weapon Attack (attaque avec armes pour combat au corps à corps)	4 AP *
Ranged Attack (Single) (attaque à longue portée - simple)	5 AP *
Ranged Attack (Burst) (attaque à longue portée - explosiòn)	6 AP *
Targeted Attack (attaque ciblée)	+1 AP *
Reloading Ammo (recharger munitions)	2 AP
Accessing Inventory (accès inventaire)	4 AP
Opening a door (ouvrir une porte)	3 AP
Using a scenery item (utiliser un objet du décor)	3 AP

* L'utilisation de certaines armes coûtent plus ou moins de AP (PA) qu'il n'est prévu dans la liste. Le nombre de AP (PA) nécessaires pour utiliser un objet activé (une arme par exemple) est toujours indiqué dans l'angle inférieur gauche du bouton d'objets activés.

Déplacement. Le nombre de AP (points d'action) nécessaires pour se déplacer est indiqué au milieu du curseur de déplacement lorsque vous arrêtez le curseur sur la case de destination. S'il y a un X rouge au centre du curseur, cela veut dire que vous n'avez pas suffisamment de AP pour vous déplacer aussi loin, ou qu'il y a quelque chose (ou quelqu'un) qui bloque votre accès à cette case.

Courir pendant le combat ne vous apportera aucun avantage, ni aucune pénalisation.

Ménagez vos déplacements. Si vous maintenez la touche CTRL enfoncée alors que vous cliquez pour vous déplacer, vous économiserez suffisamment de points d'action pour accomplir l'action en cours pour l'objet activé. Si vous désirez conserver assez de AP pour tirer sur votre cible, mais que vous voulez vous en approcher le plus près possible (pour avoir plus de chance de la toucher), maintenez la touche CTRL enfoncée quand vous cliquez pour vous déplacer. Par exemple: vous avez 9 AP. Votre arme actuelle est un Colt 6520. Cela coûte 5 AP pour tirer un coup de fusil. Si vous maintenez la touche CTRL enfoncée pendant que vous cliquez sur la case située 8 cases plus loin, vous ne vous déplacerez que de (9-5) 4 cases vers la case de destination. Il vous restera 5 AP, juste assez pour tirer un coup de fusil.

Attaquer. Le nombre de AP nécessaires pour attaquer dépend du type d'attaque que vous voulez entreprendre. Pour utiliser les grosses armes, il vous faudra plus de AP que pour utiliser les petites armes, plus maniables.

Toutes les attaques avec des armes à longue portée sont censées aboutir. Les munitions sont rares. Chaque tir doit atteindre sa cible.

Les tirs ciblés requièrent plus de temps pour viser. Il leur faut donc un AP supplémentaire pour être effectué.

Pour attaquer, cliquez avec le côte droit de la souris sur le bouton d'objets activés (également appelé bouton d'armes activées lorsqu'il contient une arme et que vous participez à un combat) pour passer au mode d'attaque que vous souhaitez. Cliquez avec le bouton gauche sur le bouton pour obtenir un curseur-cible. Déplacez le curseur-cible sur votre adversaire, et cliquez à nouveau avec le bouton gauche pour attaquer.

Inventaire. Si vous appuyez sur le bouton INV pour accéder à votre inventaire, cela vous coûtera 4 AP. Si vous ne disposez pas de 4 AP, vous n'aurez pas accès à votre inventaire.

Une fois que vous avez accédé à votre inventaire, vous pouvez réaliser autant d'actions que vous le souhaitez. Si vous ne faites rien, cela vous coûtera quand même 4 AP. Et une fois que les AP ont été dépensés, il est impossible de les récupérer.

Autres actions. Si vous effectuez n'importe quelle action étrange (comme ouvrir ou fermer une porte, ou utiliser un ordinateur), cela vous coûtera 3 AP.

Certaines compétences ou actions demandent tellement de temps pour être effectuées convenablement, que vous ne pourrez pas les accomplir pendant le combat.

Bonus type d'armure. Tous les AP restants à la fin de votre tour s'ajoutent à votre type d'armure. En effet, moins vous en faites dans un tour, plus vous devenez défensif et plus vous êtes difficile à toucher. Si vous essayez d'éviter un adversaire, utilisez les points d'action pour vous en éloigner plutôt que de rester immobile et d'attendre les bonus AC (type d'armure). Cela s'avérera souvent bien plus profitable.

CHANCE DE TOUCHER L'ADVERSAIRE

Les attaques durant un combat ne portent pas à tous les coups. Les gens esquivent vos attaques, votre pouls s'emballe, souvent vos attaques sont arrêtées par des protections ou des armures, et vos paumes transpirent un peu. Les attaques avec des armes seront souvent associées à une "chance de toucher l'adversaire". Si vous déplacez le curseur-cible sur votre adversaire, par exemple, vous connaîtrez le pourcentage de "chances de toucher l'adversaire" en laissant le curseur en suspens pendant un instant. Plus ce pourcentage est élevé, plus vous aurez de chance de toucher votre adversaire par cette attaque.

Par exemple, si la chance de toucher l'adversaire est de 63%, alors 63 fois sur 100, vous devriez réussir. Une chance de toucher l'adversaire de 50% signifie que la moitié du temps vous atteindrez votre adversaire, et que l'autre moitié du temps, vous le manquerez.

Votre chance de toucher votre adversaire dépend de la nature de votre arme, de la portée, du niveau d'éclairage, de l'armure, de la protection de votre cible, et si l'attaque est ciblée, de l'endroit que vous essayez d'atteindre.

Tableau 5-2 TECHNIQUES DES ARMES

NATURE	ARMES
Armes légères	Pistolets, mitrailleuses et fusils
Armes lourdes	Mitrailleuses lourdes, lance-flammes et autres armes lourdes
Armes à énergie comme	Armes à longue portée utilisant des cellules d'énergie munitions
Propulseurs	Lancers de pierres, lances, couteaux et grenades
Armes pour combat au corps à corps ou autres	Couteaux, lances, marteau de forgeron, armes pour des combats au corps à corps.
Sans armes	Attaques aux coups de pied ou coups de poing

Pour les armes à longue portée, la distance qui vous sépare de votre cible est cruciale. Plus vous êtes proche de votre cible, plus vous avez de chance de la toucher. Votre Perception modifiera considérablement la pénalisation ou le bonus que vous obtiendrez à la fin (selon si vous avez touché ou non votre cible et selon la distance). Si vous êtes plus proche que votre perception en mètres (8 Perception correspond à 7 mètres ou moins, par exemple), vous gagnerez alors un bonus sur votre chance d'atteindre votre cible. Si la cible est plus éloignée que votre Perception en mètres (9 mètres ou plus, selon notre exemple précédent), vous serez alors pénalisé. Si la cible se trouve exactement à la même distance que votre Perception, aucun changement n'augmentera ou ne diminuera votre chance d'atteindre votre cible.

Si votre cible est dans l'obscurité, vous aurez plus de difficulté à la voir. Or, les cibles qui sont plus difficiles à voir sont également plus difficiles à atteindre. Le niveau d'éclairage de la cible influencera donc vos chances de l'atteindre. Si la cible est à l'ombre, vos serez pénalisé si vous l'attaquez. La pénalité est de -10% si vous attaquez votre cible quand elle se trouve dans l'obscurité partielle, de -20% dans la pénombre, et de -40% dans l'obscurité complète. La lumière autour de votre personnage indique votre capacité à

mieux distinguer les objets les plus proches dans l'obscurité. Pour vos adversaires, cela ne modifie en rien leurs chances de vous atteindre pendant le combat. Si vous vous trouvez dans l'obscurité totale, vous serez soumis à la pénalisation d'être touché.

L'armure vous protège en déviant l'attaque vers une autre cible. Les attaques qui sont déviées (ou qui rebondissent car elles rencontrent une armure vraiment très solide) n'endommagent pas la cible. Le pourcentage de chances de toucher votre cible peut être modifié par le Type d'Armure qu'elle porte. Son AC est déduite de votre chance de toucher votre adversaire. Plus vous avez de points d'AC, plus vous êtes protégé. Si votre pourcentage de AC est de 20%, vous êtes vraiment bien protégé. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la section Armure ci-dessous.

Les protections sont considérées comme des obstacles entre vous et votre cible. Les autres individus, les tonneaux derrière lesquels vous pouvez vous cacher, les arbres, les murs sont considérés comme des protections. Les protections vous sanctionneront de façon négative quand vous voudrez atteindre votre cible ou votre adversaire. Vous n'aurez pas de meilleure chance d'atteindre votre adversaire que lorsqu'il y aura une protection entre vous et votre cible. L'importance des sanctions dépend des protections. Un tonneau peut-être peu important, une personne un peu plus, et un mur repésenter une trés grande protection.

Les attaques ciblées sont détaillées ci-dessous, mais elles entraînent toutes des sanctions négatives qui dépendent de la situation de la cible. Si vous essayez de toucher quelqu'un aux yeux, cela sera beaucoup plus difficile que si vous essayez d'atteindre son bras gauche (ou sa tentacule, ou quoique ce soit d'autre).

ARMES A LONGUE PORTEE

Les armes à longue portée sont des armes qui peuvent être utilisées à une distance d'une case ou plus. Les armes à longue portée ont plusieurs types de portées limitées. Souvent, on peut les utiliser à 6-8, 15, 20 mètres ou plus.

Les pistolets, fusils, mitrailleuses, fusils de chasse, lance-roquettes, lance-flammes sont tous considérés comme des armes à longue portée. De même que les couteaux, les lances et les pierres. Si vous attaquez quelqu'un à une distance de 2 cases, cette attaque est considérée comme une attaque à longue portée.

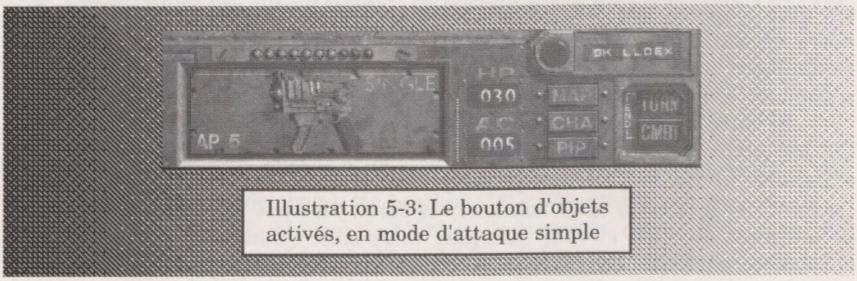


Illustration 5-3: Le bouton d'objets activés, en mode d'attaque simple

Tir simple. Certaines armes à longue portée sont des armes à tir simple. Cela veut dire que chaque attaque n'utilisera qu'une série de munitions ou une arme instantanée (quand il s'agit d'armes qui s'autodétruisent, comme une grenade, ou qui quittent automatiquement votre main, comme un couteau lancé).

Vous n'aurez qu'une seule chance d'attaquer avec une arme à tir simple. Si vous réussissez dans votre niveau de compétence, après les les effets de portée, de niveau de lumière, et l'armure de la cible, vous pouvez tirer. Si vous échouez dans votre niveau de compétence, vous manquerez votre tir et votre cible.

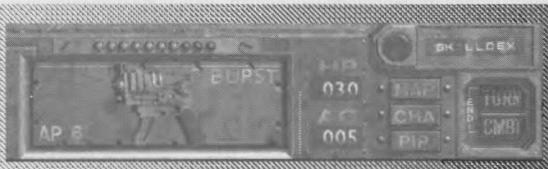


Illustration 5-4: Le bouton d'objets activés, en mode Rafale.

Explosion. Les armes à explosion utilisent plusieurs séries de munitions pour chaque attaque. Elles peuvent avoir une force de tir variable (ROF). Plus celle-ci sera élevée, plus l'arme à explosion utilisera de tirs par attaque.

L'avantage des armes à explosion, c'est que vous avez plus de chances de toucher la cible. Chaque tir a une chance d'atteindre la cible. Même avec une faible capacité, une arme à explosion ayant une ROF élevée vous permet d'atteindre votre cible le plus souvent.

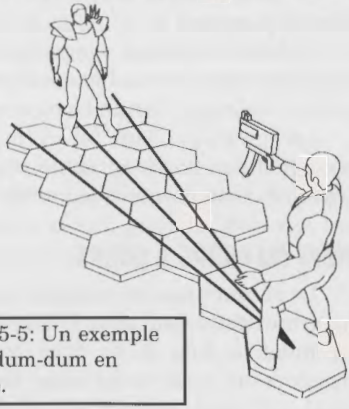


Illustration 5-5: Un exemple d'une balle dum-dum en mode Rafale.

L'autre avantage des armes à explosion est qu'elles ont un grand champ d'action. Une arme à explosion peut en effet couvrir plusieurs cases et toucher plusieurs cibles d'un seul coup. Plus la ROF est élevée, plus vous aurez de chances de toucher plusieurs cibles pendant une attaque avec des armes à explosion. Votre cible principale (la personne ou la chose que vous visez) essuiera le plus gros de l'attaque. Chaque personne située entre vous et la cible, à l'intérieur d'un cône qui est centré sur la cible, peut être touchée par une attaque avec des armes à explosion: alliés, ennemis, non-combattants. S'ils sont sur votre trajectoire, vous avez une chance de les toucher.

Si vous attaquez un ennemi situé tout près de vous avec des armes à explosion, vous le saturerez de balles sans qu'elles aient le moindre effet de pulvérisation.

Les armes à explosion présentent un inconvénient: elles utilisent beaucoup de munitions.

Recharger. Les armes qui contiennent des munitions (comme un pistolet , mais aussi toutes les armes qui nécessitent du combustible, de l'énergie) devront être rechargées de temps en temps (plus souvent si vous attaquez souvent, ou si l'arme est une arme à explosion avec une ROF élevée).

Le rechargement peut s'effectuer de deux façons. Soit vous accédez à l'inventaire et faites glisser la munition appropriée vers votre arme pour la recharger, soit vous effectuez une action de rechargement à partir du bouton d'objets activés sur la barre d'interface. La première méthode est plus lente, mais elle vous permet aussi de choisir exactement le type de munition dont vous avez besoin. La seconde méthode est un peu plus rapide, mais si votre arme est déchargée, elle sera rechargée avec le type de munition alors disponible.

La barre de munition verte située à droite du bouton d'objets activés vous indiquera approximativement la quantité de munitions et de carburant qui vous reste dans l'arme activée. Examinez l'arme dans l'inventaire pour avoir une indication exacte.

Si vous essayez d'attaquer avec une arme déchargée, vous échouerez automatiquement.

Lancer. Certaines armes peuvent être lancées. La portée de ces armes dépend de votre force. Les personnages qui ont une force supérieure sont capables de lancer l'arme beaucoup plus loin.

Les grenades sont un exemple typique d'armes que l'on peut lancer. Elles ont aussi la désagréable capacité d'exploser, même si vous manquez votre cible. Une grenade de combat doit atterrir quelque part.

COMBAT AU CORPS A CORPS

Le recours aux armes pour les combats au corps à corps, et au combat sans armes est connu sous le terme Combat au corps à corps (HtH). Ce type de combat a lieu à de très courtes distances, de une à deux cases. Normalement, vous serez situé tout à côté de votre adversaire. Ce type de combat est rapide, mortel et individuel.

Les armes pour les combats au corps à corps, comme les couteaux et les coups de poing américains, ont l'avantage de ne pas nécessiter de munitions, contrairement aux armes à longue portée. De plus, elles sont en général plus rapides à utiliser avec précision.

L'inconvénient des combats au corps à corps est que votre adversaire aura toujours la possibilité de vous attaquer à son tour. Avec les armes à longue portée, vous pouvez tirer de loin, et si votre adversaire n'est pas armé d'une arme à longue portée, il devra venir jusqu'à vous. Le combat au corps à corps est un peu plus dangereux.

Lancer. La plupart des armes pour le combat au corps à corps peuvent

être utilisées de deux façons, le lancer étant le mode d'attaque traditionnel. Les armes à lancer ont une portée de dégâts minimum, mais votre force ajoute un bonus. Le nombre des dégâts subis lors d'un combat au corps à corps s'ajoutera aux dégâts minimums de l'arme. Plus les dégâts de combat au corps à corps seront importants, plus vous serez sûr d'occasionner des dégâts.

Pousser. Certaines armes pour les combats au corps à corps peuvent même être poussées. Pousser des armes vous fera aussi remporter le bonus Dégâts de combat au corps à corps. Il n'y a pas vraiment de différence entre l'attaque consistant à lancer et celle consistant à pousser.

Attaque aux coups de pied et aux coups de poing. Si vous ne disposez pas d'armes pour les combats au corps à corps, vous pouvez toujours attaquer en donnant des coups de pied ou des coups de poing. Ce type d'attaque fait appel à votre compétence de Combat sans armes. Les attaques aux coups de pied ou aux coups de poing occasionnent toujours des Dégâts de combat au corps à corps.

DEGATS

Les dégâts sont le résultat d'une attaque réussie. Plus vous occasionnerez de dégâts, plus vos adversaires risqueront d'être tués, assommés, ou mis hors de combat.

Points de vie. Les dégâts de base sont calculés en Points de vie. Plus vous avez de HP, plus vous occasionnez de dégâts dans le combat. Si une attaque occasionne de nombreux dégâts, c'est que c'est une bonne attaque.

Quand votre nombre HP atteint zéro (0), vous êtes mort.

Tirs ciblés. Les tirs ciblés sont des attaques qui visent un point particulier sur votre adversaire. Ils sont plus difficiles à réaliser (aboutissant à une baisse de votre chance d'atteindre votre cible), mais ils peuvent aussi provoquer beaucoup plus de dégâts et ils peuvent aboutir à un coup critique (voir ci-dessous).

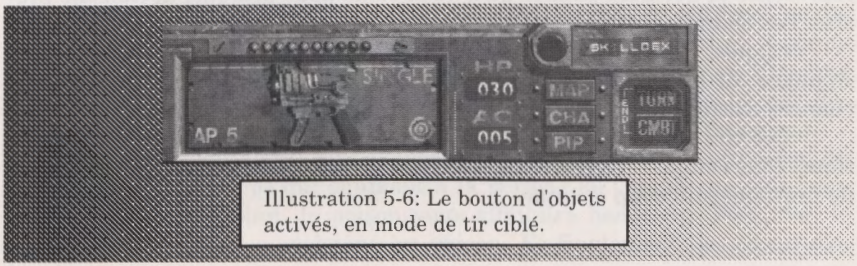


Illustration 5-6: Le bouton d'objets activés, en mode de tir ciblé.

Pour qu'une arme puisse effectuer un tir ciblé, il faut qu'elle dispose d'un mode différent sur le bouton activateur de l'arme. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'arme se trouvant sur le bouton d'objets activés pour naviguer entre les différents modes. Si vous voyez apparaître la cible dans le coin inférieur droit, quand vous attaquerez ce sera avec un tir ciblé.

Les armes à explosion ou les armes provoquant des explosions ne peuvent pas effectuer de tirs ciblés. La plupart des armes pour les combats au corps à corps peuvent réaliser des tirs ciblés. L'icône de cible dans le coin inférieur droit s'affichera chaque fois qu'une arme sera capable d'effectuer des tirs ciblés.

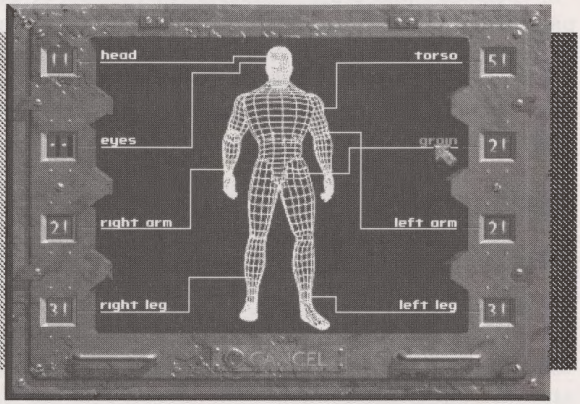


Illustration 5-7: L'écran de d'interface de tirs ciblés indiquant la silhouette de votre adversaire.

Une fois que vous avez sélectionné le mode de tir ciblé de votre arme, et que la petite cible se trouve dans le coin inférieur droit, vous verrez apparaître un curseur-cible rouge quand vous cliquerez avec le côte gauche de la souris sur le bouton activateur de l'arme.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une cible, comme si vous l'attaquiez normalement, et vous verrez apparaître un écran de sélection pour les tirs ciblés, comme l'indique l'illustration 5-7. Une silhouette représentera la cible. Les différentes zones que vous pouvez attaquer s'afficheront à gauche et à droite. Le nombre indiqué tout près de l'emplacement représente la dernière chance qu'il vous reste pour attaquer cette zone précise. Les chances d'atteindre l'adversaire "----" sont pratiquements nulles.

Cliquez sur le nom d'un emplacement pour tenter une attaque. Appuyez sur le bouton ANNULER pour annuler l'attaque (dans le cas où les chances d'atteindre votre adversaire sont trop faibles, par exemple).

Les tirs ciblés ont une plus grande chance d'occasionner un coup critique. Plus l'emplacement était difficile à toucher, plus vous aurez de chances de provoquer un coup critique.

Coups critiques. Certaines attaques sont si bien réussies qu'elles provoquent des dégâts supplémentaires ou entraînent des effets néfastes sur votre cible. Ce sont les coups critiques. Votre chance d'occasionner un coup critique dépend de votre chance critique, et de votre choix d'effectuer ou de ne pas effectuer un tir ciblé. Les tirs ciblés occasionneront plus de coups critiques que les tirs normaux.

Une plus grande compétence vous donnera plus de chances de provoquer un coup critique.

Voici certains effets habituellement occasionnés par les coups critiques:

Provoquer des dégâts supplémentaires (x1,5, x2, ou même x3)
Paralyser un membre (avec un tir ciblé)
Ignorer l'armure de votre cible
Inconscience
Renverser la cible

D'autres effets sont possibles. Le type d'effets occasionnés dépend de la cible.

Echecs critiques. Chaque bonne chose en cache une mauvaise. Les échecs critiques sont le contraire des coups critiques réussis. S'il y a échec critique cela veut dire que l'attaquant a eu un problème, et vous pouvez très bien être concerné.

Si vous essayez d'effectuer une attaque difficile avec une faible chance d'atteindre votre adversaire, vous risquez d'être plus facilement sujet à un échec critique.

Le type d'échec critique dépend de l'arme avec laquelle vous attaquez (ou de l'arme qu'il vous manque pour attaquer).

Voici certains des effets occasionnés par un échec critique:

Etre à court de munitions
Enrayer votre arme
Perdre des AP (Points d'Action)
Laisser tomber votre arme
Votre arme risque d'exploser (seulement si vous avez des explosifs et des armes à combustible)
Manquer votre cible et toucher quelqu'un d'autre

Mais il y a aussi d'autres effets que vous découvrirez au fur et à mesure de vos aventures.

Poison. Le Poison est un type d'attaque néfaste. Cette attaque entraîne des dégâts à long terme. Par exemple, au lieu de perdre 4 points pour les dégâts causés par une attaque au couteau, vous perdrez 4 points pour les dégâts occasionnés par un couteau empoisonné, et encore 10 points de dégât pour les dix prochaines minutes. Plus vous êtes touché par des attaques empoisonnées, plus longtemps vous subirez les effets du poison.

Heureusement, le poison s'évapore. Les effets du poison s'atténuent au bout d'un certain temps qui équivaut à la période de trouble qui suit l'empoisonnement. Au début, le poison vous affaiblira beaucoup. Puis avec le temps, vous serez plus résistant au poison. Et finalement, le poison disparaîtra.

Si vous pouvez survivre assez longtemps, vous finirez par être protégé contre les effets néfastes du poison mortel.

Radiation. Les radiations représentent un type d'attaque insidieuse et invisible. Elles causent des dégâts sur les cellules de la cible. Les dangereux niveaux de radiation se trouvent dans les cratères issus des attaques nucléaires, par exemple. Même après des centaines d'années, certaines bombes radioactives peuvent créer des zones de radiation dangereuses.

Les effets des radiations dépendent du nombre total d'unités de radiation, c'est à dire de la quantité de radiation à laquelle vous avez été exposé. Plus la quantité de radiations à laquelle vous aurez été soumis sera grande, plus vous subirez des effets secondaires.

Une quantité de radiation supérieure à 100 est dangereuse.

Si vous avez reçu plus de 1 000 unités de radiation, cela risque de vous être fatal.

Les radiations endommageront vos points de vie, ainsi que vos capacités.

Une armure normale ne protège pas contre les dégâts des radiations. Les produits chimiques, tels que Rad-X et RadAway, peuvent vous protéger contre les effets secondaires et néfastes des radiations.

Inconscience. Certaines attaques, en particulier les coups critiques à la tête, entraîneront une perte de conscience. Et pendant ce temps, la personne ne peut rien faire. La durée de perte de conscience de cette personne dépend de son Endurance. Si son Endurance est élevée, elle ne restera pas très longtemps inconsciente.

Mort. Il y a deux manières de mourir. Soit vous perdez tous vos points de vie soit vous tombez inconscient au milieu de créatures hostiles.

Mais ce ne sont pas de bonnes idées.

ARMURE

Heureusement, l'armure vous protège contre les dégâts. Une armure est un vêtement de protection que vous portez pour vous défendre contre les attaques et les dégâts. Plus votre armure est de bonne qualité, mieux vous serez protégé contre les gros dégâts.

La qualité de votre armure est fonction de trois facteurs.

Type d'Armure. La première fonction d'une armure est de protéger celui qui la porte contre les attaques et de lui permettre de ne pas être touché. C'est ce qu'on appelle Type d'Armure (AC). Plus votre AC est élevé, meilleure est votre armure. Pour l'attaquant, le nombre d'AC de l'adversaire se déduit de ses chances de l'atteindre. Par exemple, si vous portez une armure légère en cuir, avec un AC de 15% et que votre attaquant a une chance de vous toucher de 50% (en supposant que tous les autres modificateurs aient été pris en compte), sa chance de vous atteindre est seulement de (50% - 15%) 35%.

Seuil de dégât. La deuxième étape consiste à neutraliser l'énergie dévastatrice de l'attaque. C'est ce que l'on appelle Seuil de Dégât (ou DT). Le

DT est déduit des dégâts causés par les points de vie de l'attaque. Par exemple, si l'attaquant mentionné ci-dessus réussit son attaque, vous subirez 20 points de dégâts (aïe!). Votre DT est de 4. Votre armure arrête les quatre premiers points de son attaque, et seulement 16 points (aïe aïe!) traversent la première phase de votre armure.

Résistance aux dégâts. Après le DT, la résistance aux dégâts (Damage Resistance) (ou DR) de votre armure prend la relève. Elle représente la capacité de l'armure à amortir les coups et à disperser l'énergie dévastatrice. La résistance aux dégâts (DR) est exprimée en pourcentage. C'est le pourcentage des dégâts restants qui est annulé. Par exemple, les 16 points de l'attaque précédente sont toujours actifs. Vous avez une DR de 20%. Les dégâts sont réduits de (16x 0,2) 3,2 points de dégâts ou 3 points en arrondissant. La dernière attaque n'entraîne que 13 points de dégâts, ce qui est nettement mieux que les 20 points du départ.

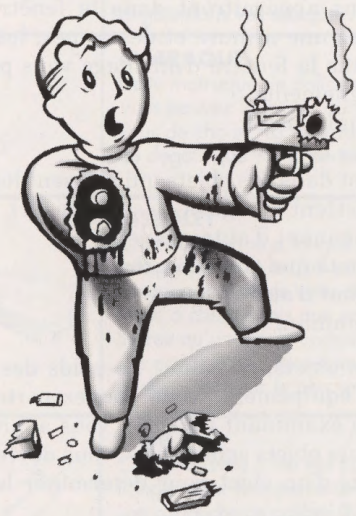
L'armure est toujours exprimée ainsi: Type d'armure, DT/DR.

TERMINER COMBAT

Au bout d'un certain moment, le combat doit se terminer. Il faut espérer que vous serez du côté des gagnants. Si tous les combattants d'un côté sont morts, inconscients, ou se sont enfuis, le combat se termine.

S'il ne reste plus de créatures hostiles, le combat se terminera automatiquement à la fin de votre attaque. Si vous voulez terminer le combat rapidement, essayez le bouton FIN DE COMBAT sur la barre d'interface.

Si les créatures hostiles sont à proximité, vous ne pouvez pas terminer le combat.



Faites attention que cela ne vous arrive pas! Une arme en bon état pourra arrêter plus de 95% de tous les échecs critiques!

EQUIPEMENT

La Voûte-13 est munie des tout derniers équipements de survie. Les éléments qui se trouvent dans vos containers de stockage suf-

5

firont à faire vivre 1 000 personnes pendant plus de 10 ans dans un environnement à la fois agréable et moderne. Et, quand vous devrez quitter la Voûte pour aller reconstruire l'Amérique, n'oubliez pas les objets que vos amis de Vault-Tec vous auront donnés, ils vous aideront à satisfaire vos besoins futurs.

Ouais, bon. Qui a écrit ça? Quel budget ils ont eu pour ça? Nous avons déjà utilisé la plus grosse partie de l'équipement dans des tentatives infructueuses pour essayer de contacter une civilisation extérieure. Et cela fait plus de dix ans que nous sommes là.
Il nous reste peu de choses à vous donner, mais nous vous donnerons ce que nous pourrons.

Vous pouvez obtenir des informations spécifiques au sujet des objets de votre inventaire en utilisant l'action Examiner (Examine) sur un article dans la liste d'inventaire. Les informations apparaîtront dans la fenêtre d'affichage de l'inventaire. Si vous ajoutez une armure et des armes, les informations concernant le personnage dans la fenêtre d'affichage vous permettront d'obtenir de plus amples renseignements.

Il existe six différents types d'équipement:

Armes (objets qui blessent les gens)
Munitions (éléments qui vont dans des objets qui blessent les gens)
Armure (éléments qui permettent aux gens de se protéger)
Containers (objets qui contiennent d'autres objets)
Produits chimiques (éléments que vous absorbez)
Articles divers (objets qui font d'autres choses)

Tous ces éléments ont ceci en commun:

Le poids (quel est le poids des objets, en kilos). Le poids des objets influencera votre capacité à porter l'équipement. Vous pouvez porter plus d'objets légers que d'objets lourds. En examinant un objet, vous apprendrez combien il pèse. Si vous portez plusieurs objets semblables, vous devrez multiplier le nombre d'objets par le poids d'un objet pour déterminer le poids total de ces objets.

La taille (pour savoir si les objets sont petits ou grands). La taille de l'objet influera sur la quantité d'articles pouvant être placée dans un container, et déterminera aussi le niveau de difficulté auquel sera confronté

celui qui voudra vous dérober un objet. Les objets de plus grande taille sont plus difficiles à voler. En général, les objets lourds sont des objets de grande taille. Mais ce n'est pas toujours le cas.

Le coût (la valeur des objets, en argent). Les objets de plus grande valeur coûtent plus d'argent. Nous ne savons pas quel type de système monétaire existera après une guerre nucléaire, mais le troc existera certainement. Dans ce cas, les objets nécessaires à la survie coûteront certainement plus cher que des objets fantaisie, onéreux mais inutiles.

Votre compétence de troc déterminera la valeur d'un objet.

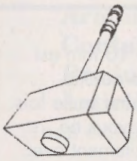
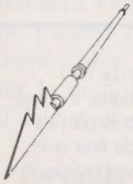
LISTE DE L'EQUIPEMENT

ARMES

ICONES	DESCRIPTION DES ICONES
	COUPS DE POING AMERICAINS Les coups de poing américains sont des armes de combat au corps à corps. Ils vous aideront à donner un coup de poing à votre adversaire lors d'l combat au corps à corps. Ils protégeront non seulement vos mains, mais ils vous aideront aussi à causer plus de dégâts dans vos attaques. Et ils vous donneront l'air cool.
	MATRAQUE Cette matraque de police vous permettra de maîtriser vos adversaires. Vous pouvez la lancer ou matraquer votre adversaire avec, c'est à vous de choisir. La matraque concentrera votre force, et causera plus de dégâts que vos propres mains. Pas beaucoup plus, mais plus...
	PISTOLET C'est votre arme à longue portée de base. La cartouche 10 mm est très puissante et le Colt est de très belle fabrication et de qualité remarquable. Avec cette arme, vous ne pouvez tirer qu'une seule fois. Donc à chaque fois que vous appuierez sur la gâchette, vous ne tirerez qu'une seule cartouche. Le 6520 se recharge facilement avec des cartouches creuses pour le petit gibier, ou avec des balles perforantes pour le plus gros gibier, le gibier bipède.
	FUSIL C'est une arme à feu très puissante et à très longue portée. Le fusil Rangemaster fera partie de vos armes de base, sûr et pratique. Il utilise une cartouche de calibre 0,223, qui a fait ses preuves depuis plus de 110 ans. Le 0,223, associé au canon 1,10" vous permet de tirer avec une grande précision à longue portée et d'assener des coups puissants à vos adversaires.

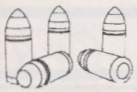
LISTE D'EQUIPEMENT

ARMES (suite)

ICONES	DESCRIPTION DES ICONES
	GRENADE La grenade à main défensive est une arme de défense extrêmement utile. Une charge explosive, en petite quantité, mais très concentrée, reliée à une amorce, pourra propager plus de 1 000 fragments métalliques dans un rayon de plus de 2,5 mètres. La petite surface d'explosion implique que ces grenades peuvent être utilisées à courte distance, et cela, sans causer la moindre blessure à l'utilisateur.
	MITRAILLEUSES C'est l'une des meilleures armes au monde. La H&K MP9 est une solide mitraillette, utilisable en mode d'attaque simple ou en mode rafale. Le tir simple assure une bonne attaque, d'un effet comparable au pistolet 6520 (voir ci-dessus), mais si vous utilisez le mode rafale, vous êtes sûr de faire des ravages! La MP9 est facile à manipuler, et son calibre 10 mm est particulièrement meurtrier: on ne peut le comparer à aucune autre arme de sa catégorie.
	COUTEAU Les couteaux Vault-Tec sont fabriqués avec l'acier le plus dur qui puisse exister! Le couteau est une très belle arme, efficace pour accomplir les tâches ordinaires, et pour les cambats au corps à carps. La pointe et le tranchant du couteau vous permettront de multiplier vos forces, augmentant les dégâts que votre Farce (Strength) peut infliger. Bien sûr, un couteau n'est pas aussi efficace qu'un pistolet ou un fusil, mais c'est tout de même la meilleure des armes de combat au corps à corps. Ce couteau n'a pas été conçu pour être lancé, contrairement à d'autres.
	**MARTEAU DE FORGERON** Il est communément admis que le marteau de forgeron est un outil excellent, mais c'est une arme peu adaptée pour l'auto-défense. Les tout derniers marteaux de forgeron ant été conçus avec des matériaux légers extrêmement résistants. Le marteau de forgeron est une arme massive qui peut se révéler être très meurtrière quand elle est entre les mains de quelqu'un qui sait s'en servir.
	**LANCE** Une lance à la pointe tranchante peut être lancée à plusieurs mètres (cela dépend de vatre force), ou être utilisée dans les cambats au corps à corps, proposant ainsi une alternative entre les armes à longue partée et les armes de combats au corps à corps. Puisque lancer votre seule arme sur votre adversaire n'est pas la meilleure idée stratégique, gardez plutôt une arme latérale ou une autre arme de petite taille que vous pourrez utiliser tout de suite, et utilisez la lance comme première attaque.

LISTE D'EQUIPEMENT

MUNITIONS

ICONES	DESCRIPTION DES ICONES
	0,223 FMJ Munition pour fusil. Le sigle FMJ veut dire Full-Metal Jacket (chargeur complètement en métal) et désigne la balle utilisée dans le chargeur de munitions. Une balle FMJ est extrêmement résistante, elle a aussi une bonne capacité de pénétration, et cause pas mal de dégâts sur la cible. C'est donc une munition de qualité mayenne.
	**10mm AP** Les munitions de calibre 10 mm ont été conçues pour les pistolets et les mitraillettes. AP signifie Armor Piercing (capable de perforer une armure). Ces munitions AP ont un bon degré de pénétration, mais elles ne détériorent pas la cible. L'armure a moins d'incidence sur elles que sur des munitions ordinaires, mais elles causent aussi moins de dégâts sur la cible après avoir touché l'armure.
	10mm JHP C'est une autre version du calibre 10 mm. JHP signifie Jacketed Hallow Point (Chargeur de cartouches creuses). Les cartouches creuses ont été conçues de façon à pouvoir s'élargir autant que possible afin d'avoir le meilleur impact passible sur la cible. Malheureusement, si la cible porte une armure, toute l'énergie que vous aurez propulsée s'écrasera contre l'armure, et ne causera que peu de dégâts sur la cible.

ARMURE

	ARMURE DE COMBAT L'armure de combat est une armure individuelle de pointe, spécialement créée pour les policiers et les soldats du XXIIème siècle. Jamais un habitant de la Voûte ne verra une armure aussi bonne que celle-ci. L'armure de combat est extrêmement efficace, et protège contre la plupart des dégâts. Elle est légère (ce qui est un atout), mais il faut un permis spécial pour l'avoir. Les personnes intéressées doivent contacter le bureau BADTFL le plus proche.
	ARMURE EN CUIR La première armure de cuir avait été conçue pour le football à moto et pour d'autres sports de contact aussi dangereux. Les techniques de construction simples requises pour fabriquer une telle armure la rendrant sans doute très populaire après un désastre nucléaire. Elle procure une protection mayenne. Elle permet d'esquiver les attaques plus facilement, grâce à son faible poids. Malheureusement, elle protège peu, voire pas du tout contre les explosions et les attaques à plasma.

5

LISTE D'EQUIPEMENT

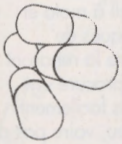
MUNITIONS (suite)

ICONES	DESCRIPTION DES ICONES
	VESTE EN CUIR A quoi bon porter une armure si elle ne vous permet pas d'être beau? La veste en cuir est une version modérée de l'armure en cuir, elle vous procure une protection minimale, mais vous permet aussi de bien esquiver les coups. En plus, elle est élégante. Malheureusement, l'air circule difficilement à l'intérieur, et le cuir noir a tendance à attirer la chaleur, ce qui n'est pas un avantage sous le soleil de plomb du désert.

CONTAINERS

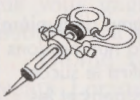
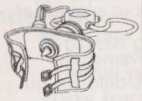
	SAC A DOS Un sac à dos vous permettra d'emmagasiner des objets dans un endroit très pratique. Les objets ont deux caractéristiques: la taille et le poids. Un sac à dos peut contenir autant d'objets que vous voulez, du moment que le poids total n'excède pas 20 kg, et que les objets rentrent dans le sac sans dépasser. Certains objets volumineux (comme une armure) n'entreront pas dans un sac normal, mais la plupart des petits objets (comme les munitions ou les grenades) y entreront très bien. Pourquoi utiliser un sac à dos? Pour garder votre inventaire bien en ordre.

PRODUITS CHIMIQUES

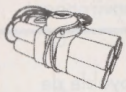
	RADAWAY Si vous avez été exposé à une grande quantité de radiations, utilisez RadAway pour débarrasser votre système de toutes ces radiations. Cela ne fait pas de bien, mais mieux vaut un bon mal de crâne et quelques troubles d'estomac pendant quelques jours que subir des effets à long terme à cause d'une radiation nucléaire! Il faut un certain temps avant que RadAway soit efficace.
	**RAD-X** Rad-X est un thérapeutique préventif. Prenez Rad-X avant de vous exposer à des radiations, cela réduira la quantité de radiations que vous recevrez. Rad-X renforce la résistance de votre corps aux radiations nucléaires. Plus vous serez fort en commençant, plus Rod-X sera efficace.

LISTE D'EQUIPEMENT

PRODUITS CHIMIQUES (suite)

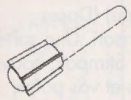
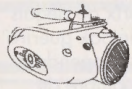
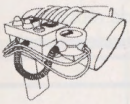
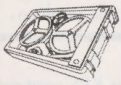
ICONES	DESCRIPTION DES ICONES
	**STIMPAK** Un stimpak (abréviation pour Stimulation Delivery Package) (Doses stimulantes) contient plusieurs produits chimiques de guérison. Une sorte de potage guérisseur, si vous voulez. En vous injectant le Stimpak, vous augmenterez considérablement vos fonctions de guérison et vos points de vie perdus vous serons restitués presque instantanément.
	**SUPER STIMPAK** Le Super Stimpak contient encore plus de produits chimiques énergisants, ce qui accroît l'effet de guérison mais au prix de dégâts éventuels pour les tissus à guérir justement! Le Super Stimpak guérira un plus grand nombre de dégâts que le simple Stimpak. Cependant, au bout d'un certain temps il vous fera perdre un petit nombre de points de vie. Vous devez en être conscient et vous y préparer. Mais rien ne vaut un Super Stimpak lorsque le temps presse et que vous êtes en grand danger.

DIVERS

	TROUSSE MEDICALE Une trousse médicale contient tous les outils nécessaires pour accomplir la plupart des tâches que requiert la compétence Docteur (Doctor Skill). Si vous utilisez cette trousse, vous réaliserez automatiquement les tâches relevant de la compétence Docteur, et vous augmenterez vos chances de réussite (les outils qu'elle contient augmentent vos chances de réussite). Cependant, les fournitures contenues dans une trousse médicale ne sont pas illimitées, elles finiront par s'épuiser.
	**DYNAMITE** C'est un explosif. Placez la dynamite, en utilisant la compétence Pièges (Traps) pour placer les explosifs correctement, puis réglez le minuteur. Quand le compte à rebours atteint 0, la dynamite explose. Dans Fallout, les explosifs sont en général moins puissants que vous ne l'auriez imaginé. Mais ne restez pas pour autant près de la dynamite quand elle explose.
	KIT DE PREMIERS SECOURS Ressemblant à la trousse médicale, le kit de premiers secours KPS contient des éléments indispensables pour les soins de première urgence. Si vous utilisez le Kit de premiers secours sur un sujet blessé, la compétence des soins de première urgence sera plus efficace. Comme la trousse, le FAK contient un nombre limité d'objets de guérison, de bandages etc. Après plusieurs utilisations, il disparaîtra.

LISTE D'EQUIPEMENT

DIVERS (suite)

ICONES	DESCRIPTION DES ICONES
	**TORCHE** La torche peut être utilisée pour produire un grand champ de lumière pendant un certain temps. Vraiment efficace pendant la nuit ou dans l'obscurité, la torche peut être un abjet qui vous garantira le succès lors des explorations. Sa lumière vous aidera à voir les gens et les choses.
	**COMPTEUR GEIGER** Un compteur Geiger sert à mesurer les radiations. Si vous placez le compteur dans l'un des emplacements d'objets activés, vous serez informé par avance des radiations. Si vous utilisez activement le compteur, vous abtiendrez d'impartants renseignements détaillés au sujet des radiatians que votre corps a absarbées.
	CROCHETEURS DE SERRURE C'est un objet nan autorisé pour un usage général du personnel de la Voûte. Les crocheteurs de serrure ne s'utilisent que dans des situations d'urgence, quand vous avez besoin d'ouvrir des partes ou des containers fermés et que vous n'avez pas la clé. Une utilisatian adaptée du crocheteur de serrure augmentera vatre chance d'utiliser avec succès les compétences du crocheteur de serrure.
	**DETECTEUR DE MOUVEMENT** Quand vous l'utilisez en cambinaison avec l'AutoMap (Auto carte) PIPBoy 2000, le détecteur de mauvement affiche la présence de créatures vivantes et mobiles sur la carte. Le détecteur de mouvement doit être placé dans un emplacement d'objets activés pour pouvoir fonctianner correctement. Utilisez le détecteur de mouvement pour faire une reconnaissance du terrain environnant.
	**THT CASSETTES** Les Cassettes THT peuvent enregistrer une quantité incroyable de données, certaines d'entre elles peuvent même contenir jusqu'à 256 Ko d'informations. La cassette standard peut enregistrer 64 Ko, le modèle intermédiaire enregistre une moyenne de 128 Ko (sans les mauvais passages d'enregistrement). Les Cassettes THT sont basées sur la technologie Tape Holography; les renseignements sont en sûreté pendant une période prolongée. Utilisez la Cassette THT pour ajouter des informations à un lecteur compatible, dans votre cas: le PIPBoy 2000.

EXPERIENCE

Si votre personnage survit dans des environnements hostiles et réussit à accomplir certaines tâches, vous gagnerez de l'expérience. L'expérience améliorera les capacités de votre personnage, augmentera son niveau, vous permettant d'utiliser des points sur les compétences, et finalement de gagner des avantages pendant une attaque.

L'expérience est évaluée en Points d'Expérience souvent abrégés par XP. Plus vous gagnez de points d'expérience, plus la tâche que vous aurez à résoudre sera difficile, et plus la créature que vous devrez abattre sera coriace.

Quand vous atteignez un certain nombre de XP, vous montez d'un niveau. Lorsque vous gagnez un niveau de personnage, c'est une mesure générale de votre niveau d'expérience et de l'efficacité de votre personnage, cela vous permet aussi de gagner:

Des points de vie supplémentaires, équivalents à 1/3 Endurance

Plus de points de compétence, équivalent à 10 + (Intelligence x 2) (voir page 5—22)

Tous les trois niveaux, vous gagnez un avantage (voir page 5—23)

Le niveau le plus élevé que peut atteindre un personnage est le niveau 21. Voici une liste des niveaux, et le nombre de XP requis pour gagner ce niveau.

Tableau 5-3 TABLEAU D'EXPÉRIENCE

NIVEAU	XP REQUIS	TITRE
1	0	Habitant de la Voûte
2	1,000	Descendant de la Voûte
3	3,000	Vétéran de la Voûte
4	6,000	Elite de la Voûte
5	10,000	Vagabond
6	15,000	Vagabond du désert
7	21,000	Vagabond des terres désolées
8	28,000	Vagabond des terres désolées
9	36,000	Vagabond des terres désolées
10	45,000	Marcheur du désert
11	55,000	Marcheur des terres désolées

Table 5-3 EXPERIENCE TABLE Continued

NIVEAU	XP REQUIS	TITRE
12	66,000	Marcheur élite
13	78,000	Héros de la Voûte
14	91,000	Héros vagabond
15	105,000	Héros marcheur
16	120,000	Héros du désert
17	136,000	Héros des terres désolées
18	153,000	Héros des Terres de Feu
19	171,000	Parangon
20	190,000	Légende vivante
21	210,000	Dernier, meilleur espoir de l'Humanité

Comme vous pouvez le voir, il faut un plus grand nombre de XP pour avancer des niveaux les plus bas aux niveaux les plus hauts. Vous devez apprendre plus pour pouvoir maintenir la même cadence de croissance.

POINTS DE COMPETENCE

Quand vous gagnez plus de points de compétence, vous pouvez augmenter vos compétences en utilisant ces points sur une compétence. Chaque point de compétence ajoute 1% de plus à une compétence normale, et 2% de plus à une compétence particulière.

Vous pouvez utiliser des points de compétence quand vous le voulez, et sur n'importe quelle compétence que vous voulez augmenter. Stocker les points de compétence est une stratégie possible, mais vous finirez par les perdre si vous n'en tirez pas profit avant de les utiliser.

Vous gagnez des points de compétence en augmentant d'un niveau. Lorsque vous passerez du niveau 1 au niveau 2, vous gagnerez quelques points de compétence. Le nombre de points que vous remporterez dépendra de votre personnage. Chaque niveau vous donnera 10 + (2 x Intelligence). Les personnages moyens remporteront 20 points de compétence par niveau, ou +20% sur les compétences normales ou +40% sur les compétences particulières seules, ou un pourcentage intermédiaire, combinant ces deux types de compétences.

Pour utiliser les points de compétence, allez à l'écran du personnage. Le nombre de points de compétence est inscrit au-dessus de la carte d'information.

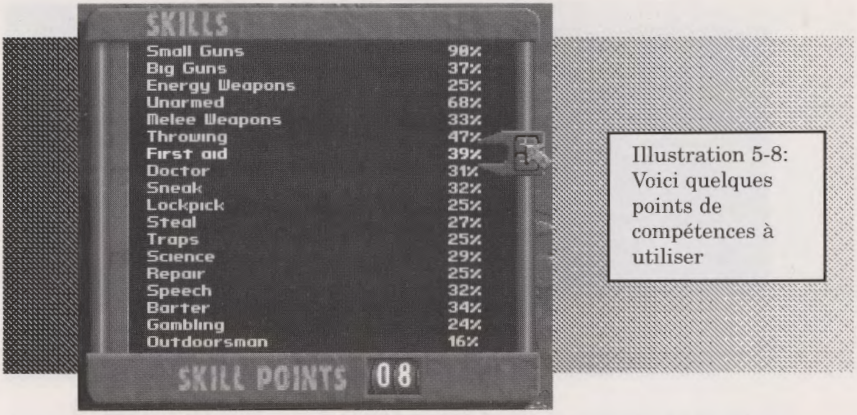


Illustration 5-8: Voici quelques points de compétences à utiliser

Cliquez sur le nom de la compétence sur laquelle vous voulez utiliser des points. La compétence se mettra en surbrillance, et la flèche lumineuse sur le côté droit de la colonne des compétences se dirigera sur le niveau de compétence. Vous pouvez utiliser des points en cliquant sur le signe plus de la flèche. Si vous changez d'avis et que vous utilisez trop de points, cliquez sur le signe moins (bien sûr, vous ne pouvez pas réduire votre compétence en dessous du niveau où vous avez commencé à dépenser vos points de compétence). Vous pouvez faire autant de mises au point que vous voulez jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton TERMINE et retourniez à la partie. Si vous cliquez sur le bouton ANNULER, vous retrouverez votre personnage dans l'état où il était avant que vous ne fassiez les changements.

Vous pouvez dépenser autant de points de compétence que vous en avez dans le réservoir des points de compétence. Une fois que vous en êtes sorti, vous n'aurez pas d'autres points de compétence avant d'atteindre un autre niveau.

Le niveau de compétence maximum est de 200%. Si vous atteignez 200% dans une compétence, vous ne pourrez pas gagner plus de points pour cette compétence.

AVANTAGES

Outre les points de compétence, il existe une autre manière de récompenser votre expérience: avec les Avantages. Vous gagnerez un avantage tous les trois niveaux (niveaux 3, 6, 9, 12, 15, 18 et 21), à moins que vous n'ayez la caractéristique COMPETENT (dans ce cas un avantage tous les quatre niveaux; niveau 4, 8, 12, 16 et 20). Un avantage est une nouvelle aptitude. Les avantages dépendent de votre personnage, et la liste des avantages dans laquelle vous pouvez faire vos choix dépend du niveau, des statistiques, et des compétences de votre personnage.

Vous aurez l'opportunité de gagner un avantage lorsque vous entrerez dans l'écran du personnage après avoir terminé un niveau vous accordant un avantage. Vous pouvez très bien choisir de ne pas prendre cet avantage, mais si vous n'en sélectionnez pas un avant le prochain niveau où vous pourrez gagner un autre avantage, vous le perdez.

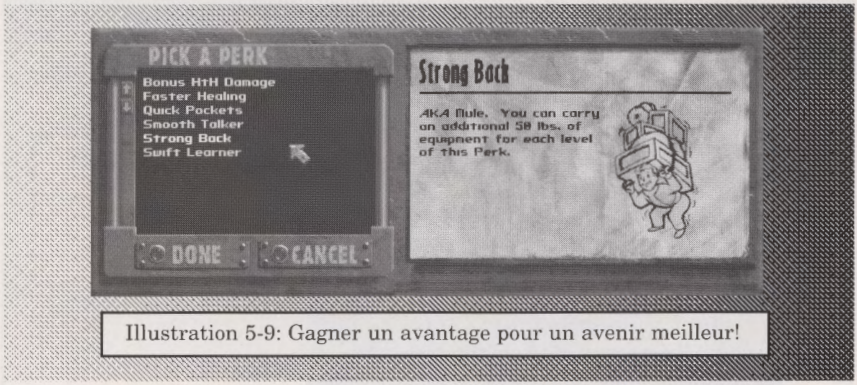


Illustration 5-9: Gagner un avantage pour un avenir meilleur!

Certains avantages peuvent être pris plusieurs fois. Ces avantages ont des grades, des niveaux d'avantage. Chaque grade supplémentaire augmentera le pouvoir de votre avantage.

Les avantages sont aussi soumis à des conditions. Votre personnage doit avoir au moins le minimum de conditions requises pour pouvoir prendre un avantage. Vous devez remplir toutes les conditions requises. Certains avantages n'ont pas de conditions requises.

Tous les avantages ne sont pas disponibles à partir des premiers niveaux d'avantages. Ces avantages ont un niveau minimum avant de pouvoir être pris.

LISTE DES AVANTAGES

Garçon d'action

Chaque niveau de GARÇON D'ACTION (insérez Fille si vous voulez) vous donnera un AP supplémentaire que vous pourrez utiliser à chaque tour de combat. Vous pouvez utiliser ces APs génériques pour n'importe quelle tâche

Grade 3

Conditions requises ....5 Agilité, Niveau 12

Animal Ami

Les animaux n'attaqueront pas l'un de leurs amis, à moins qu'ils ne soient les premiers attaqués ou menacés. Quant à savoir ce qu'est exactement un animal dans ce monde, cela reste encore à débattre.

Grade 1

Conditions requises .....5 Intelligence, 25% de Vie à l'extérieur Niveau 9

Conscience

Vous êtes plus apte à remarquer les détails. En achetant un niveau de conscience, vous pourrez obtenir plus d'informations détaillées quand vous procéderez à un examen. Chaque niveau de conscience augmentera votre Perception quand vous examinerez

Grades 3

Conditions requises .....5 Perception, Niveau 3

Meilleurs coups critiques

Les coups critiques que vous porterez pendant un combat seront plus dévastateurs. Vous obtenez un bonus de 20% dans le tableau des coups critiques, vous assurant ainsi qu'il y aura plus de dégâts. Cela ne modifie pas votre chance d'occasionner un coup critique.

Grade 1

Conditions requises .....6 Perception, 6 Chance, 4 Agilité, Niveau 9

Bonus Attaques au corps à corps

Vous avez appris les arts secrets de l'Orient, ou vous donnez des coups de poing plus rapides. Dans tous les cas, il vous faut 1 AP de moins pour réaliser vos attaques au corps à corps.

Grade 1

Conditions requises .....6 Agilité, Niveau 6

Bonus Dégâts au corps à corps

Votre expérience dans les combats sans arme vous a donné plus de répondant en cas de dégâts. Vous provoquez +2 points de dégâts pour chaque niveau de cet avantage, en donnant des coups de poing et des coups de pied.

Grade 3

Conditions requises .....6 Agilité, 6 Force, Niveau 3

Bonus de déplacement

Votre apprentissage des armes à feu et autres armes à longue portée a rendu vos attaques plus meurtrières. Pour chaque niveau de cet avantage, vous occasionnez +2 points de dégâts avec les armes à longue portée.

Grade 3

Conditions requises .....5 Agilité, Niveau 6

Bonus dégâts à longue portée

Votre apprentissage des armes à feu et autres armes à longue portée a rendu vos attaques plus meurtrières. Pour chaque niveau de cet avantage, vous occasionnez +2 points de dégâts avec les armes à longue portée.

Grade 2

Conditions requises .....6 Agilité, 6 Chance, Niveau 6

Bonus vitesse de tir

Cet avantage vous permet d'appuyer sur la gâchette un peu plus vite, tout en étant aussi précis qu'avant. Cela vous coûte 1 AP de moins pour réaliser une attaque avec une arme à longue portée.

Grade 1

Conditions requises .....7 Agilité, 6 Intelligence, 4 Perception, Niveau 9

Culte de la personnalité

Vous avez toujours une réputation positive auprès des autres personnages. Sans cet avantage, une réputation très négative risquerait d'avoir un mauvais effet sur les personnes faciles à vivre. Agit avec une bonne réputation et de mauvaises personnes aussi.

Grade 1

Conditions requises .....10 Charisme, Niveau 12

Roublard

Vous risquez moins d'être touché lors du combat si vous avez cet avantage. Chaque niveau améliorera de +3% votre Type d'Armure, en plus des bonus AC des autres armures que vous portez.

Grade 2

Conditions requises .....4 Agilité, Niveau 9

Ordre plus rapide

Vous avez plus de chance d'agir plus vite que vos adversaires pendant le combat, puisque votre ordre est de +2 pour chaque niveau de cet avantage

Grades 3

Conditions requises .....6 Perception, Niveau 3

Education

Chaque niveau de Education ajoutera +2 points de compétence quand vous passerez à un nouveau niveau d'expérience. Cet avantage fonctionne mieux si vous l'achetez assez tôt au cours de votre aventure.

Grade 3

Conditions requises .....6 Intelligence, Niveau 6

Empathie

Vous avez étudié les autres êtres humains, ce qui vous a donné la capacité de ressentir au fond de vous leur réaction émotionnelle à votre égard. Vous verrez le niveau de réaction de la personne à laquelle vous parlez quand vous aurez engagé une conversation en profondeur.

Grade 1

Conditions requises .....7 Perception, 5 Intelligence, Niveau 6

Explorateur

Le but d' l'explorateur est de rechercher de nouveaux endroits intéressants. Cet avantage accroît votre chance de trouver des endroits spéciaux et des personnes particulières.

Grade 1

Conditions requises .....Aucune, Niveau 9

Guérison plus rapide

Avec chaque niveau de cet avantage, vous obtiendrez un bonus de +1 sur votre vitesse de guérison. Donc vous guérirez plus vite.

Grade 3

Conditions requises .....6 Endurance, Niveau 3

Enfant Fleur

Avec cet avantage, vous réduisez votre chance d'être dépendant des produits chimiques de 50%, et vous vieillissez deux fois moins vite qu'une personne normale.

Grade 1

Conditions requises .....5 Endurance, Niveau 9

Chasseur de trésor

Vous avez le don de trouver de l'argent. Vous trouverez plus d'argent dans vos combats imprévus dans le désert.

Grade 1

Conditions requises .....8 Chance, Niveau 6

Adversaire ami

Si vous avez cet avantage, les personnages qui font partie de votre équipe sont mis en surbrillance en vert pendant le combat et non en rouge. Les personnages mis en surbrillance rouge ne seront pas forcément hostiles envers

Grade 1

Conditions requises .....4 Perception, Niveau 6

Fantôme

Quand le soleil baisse à l'horizon, ou lorsque vous vous trouvez dans un endroit faiblement éclairé, vous vous déplacez comme un fantôme avec cet avantage. Votre compétence d'esquive est améliorée de +20% dans l'obscurité.

Grade 1

Conditions requises .....60% d'Esquive, Niveau

Guérisseur

La guérison de corps vous est facilitée grâce à cet avantage. Les compétences Premiers secours (First Aid) ou Docteur (Doctor) guériront 2 à 5 points de vie de plus.

Grade 3

Conditions requises .....7 Perception, 6 Agilité, 5 Intelligence, 40% de Premiers secours, Niveau 3

Oh-hisse!

Chaque niveau de l'avantage oh-hisse! donnera à vos armes jetées une force supplémentaire de +2 quand il s'agira de déterminer la portée seulement.

Grade 3

Conditions requises .....Niveau 6

Prolongateur de vie

A chaque niveau de cet avantage, vous gagnez 4 points de vie supplémentaires. Cela ne semble peut-être pas énorme, mais cela peut tout de même s'avérer être très utile.

Grade 3

Conditions requises .....4 Endurance, Niveau 12

Expert Voleur

Un expert voleur a un bonus de 5% qu'on ne peut utiliser qu'une seule fois les compétences suivantes: Esquive, Crochetage de serrure, Vol et Pièges. Volez les riches, et gardez tout pour vous.

Grade 1

Conditions requises .....Niveau 12

Expert Marchand

Vous dominez maintenant l'un des aspects du troc - à savoir comment acheter des marchandises à un prix beaucoup plus bas que les autres. Avec cet avantage, vous gagnez une réduction de 25% quand vous achetez des articles dans un entrepôt ou chez un autre commerçant.

Grade 1

Conditions requises .....7 Charisme, 60% de Troc, Niveau 9

Toubib

L'avantage toubib vous donnera un bonus de +10% que vous ne pouvez utiliser qu'une fois lorsque vous aurez recours aux compétences Kit de premiers secours et Docteur. Les compétences de guérison sont pratiques.

Grade 1
Conditions requises .....Niveau 12

Blocage mental

L'avantage blocage mental vous donne la capacité d'ignorer les interférences mentales exterieures. Il faut que vous ayez appris ce talent auprès d'un gourou que vous avez rencontré, ou lors d'une nuit où vous êtes resté très tard dans un bar.

Grade 1
Conditions requises .....Niveau 15

Plus de coups critiques

Vous avez plus de chances de causer des coups critiques lors d'un combat si vous avez cet avantage. Chaque niveau de plus de coups critiques vous donnera une chance de +5% d'occasionner un coup critique. C'est très pratique.

Grade 3
Conditions requises .....6 Chance, Niveau 6

Mr Bricolage

Cet avantage vous donnera un bonus de 10% que vous ne pourrez utiliser qu'une seule fois pour vos compétences Réparation et Science. Passer une nuit entière à bosser n'a jamais fait de mal à personne, surtout pas à vous.

Grade 1
Conditions requises .....Aucune, Niveau 12

Mutant!

Les radiations des terres désolées vous ont transformé! L'une de vos caractéristiques a été modifiée...

Grade 1
Conditions requises .....Niveau 9

Etranger mystérieux

Avec cet avantage, vous avez gagné l'attention d'un étranger mystérieux, qui apparaîtra de temps en temps pour vous aider. Si vous perdez votre allié lors d'un combat, n'espérez pas que cet étranger mystérieux vous soit remplacé.

Grade 1
Conditions requises .....7 Chance, Niveau 6

Night Vision

Avec l'avantage vision nocturne, vous voyez mieux dans l'obscurité. Chaque niveau de cet avantage réduira le niveau d'obscurité général de 10%.

Grades 3
Conditions requises .....6 Perception, Niveau 3

Chercheur de chemin

Le chercheur de chemin est plus à même de trouver les raccoucis. Avec cet avantage, la durée de votre voyage sur la Carte du monde est réduite de 25% par niveau.

Grades 2
Conditions requises .....6 Endurance, 40% de Vie à l'extérieur, Niveau 6

Pickpocket

Vous êtes bien plus doué pour voler que le filou normal. Vous pouvez voler avec les meilleurs brigands parce qu'avec cet avantage, les changements de taille et de revêtement n'ont pas de conséquences quand vous volez une personne.

Grades 1
Conditions requises .....8 Agilité, 80% de Vol , Niveau 9

Présence

Vous attirez l'attention par le simple fait d'entrer dans une pièce. La réaction initiale d'une autre personne est améliorée de 10% pour chaque niveau de cet avantage.

Grades 3
Conditions requises .....6 Charisme, Niveau 3

Poches rapides

Vous avez appris à mieux stocker votre équipement sur vous. Pour chaque niveau de cet avantage, cela vous faudra 1 AP de moins pour accéder à l'inventaire pendant le combat.

Grades 3
Conditions requises .....5 Agilité, Niveau 3

Résistance aux radiations

Vous réussissez mieux à éviter les radiations et les mauvais effets qu'elles entraînent. A chaque niveau de cet avantage vous améliorerez votre résistance aux radiations de 10%.

Grades 3
Conditions requises .....6 Endurance, 4 Intelligence, Niveau 6

Garde

Vous évitez beaucoup mieux l'attention non souhaitée lors de vos voyages sur les terres désolées. Votre chance de faire une rencontre hostile se réduit à chaque niveau de cet avantage.

Grades 3
Conditions requises .....6 Perception, Niveau 6

Eclaireur

Vous avez amélioré votre capacité à distinguer les endroits éloignés en augmentant d'un carré dans toutes les directions la taille des explorations sur la Carte du monde.

Grades 1
Conditions requises .....8 Perception, Niveau 3

Profiteur

Vous pouvez trouver plus de munitions qu'un autre survivant post-holocauste. Cet avantage doublera la quantité de munitions trouvées lors de combats inattendus.

Grades 1
Conditions requises .....8 Chance, Niveau 9

Tireur de précision

C'est la capacité de tirer sur des choses à longue distance. Vous obtenez un bonus de +2 points, à chaque niveau de cet avantage, pour votre compétence Perception vous permettant de déterminer les changements urs de portée. Cela devient ultra facile de tuer à longue distance.

Grades 2
Conditions requises .....7 Perception, 6 Intelligence, Niveau 6

Mort silencieuse

Si, pendant que vous êtes caché, vous tuez une créature par derrière, vous occasionnerez deux fois plus de dégâts en choisissant une attaque de combat au corps à corps. Grâce à cet avantage, vous pourrez provoquer la mort en silence...

Grades 1
Conditions requises .....10 Agilité, 80% d'Esquive, Niveau 18

Courir en silence

Grâce à cet avantage, vous pouvez maintenant vous déplacer rapidement et en silence. Vous pouvez esquiver et courir en même temps. Sans cet avantage, vous arrêteriez automatiquement d'esquiver en courant.

Grades 1
Conditions requises .....6 Agilité, 50% Esquive, Niveau 6

Tueur

Le tueur arpente la terre! Lors de combats au corps à corps, tous les coups que vous portez prennent de l'ampleur et deviennent des coups critiques - détruisant et ravageant tout.

Grades 1

Conditions requises.....8 Agilité, 8 Force, 80% Sans armes, Niveau 18

Beau parleur

Un beau parleur a appris à valoriser ses options grâce au dialogue, préférant les beaux discours vides de sens. A chaque niveau de cet avantage votre intelligence sera améliorée de 1, mais que pour l'option du dialogue.

Grades 3

Conditions requises .....4 Intelligence, Niveau 3

Mangeur de serpents

Miam-miam! Ça ressemble au poulet! Vous êtes immunisé contre le poison; votre résistance au poison a gagné +25%.

Grades 1

Conditions requises .....3 Endurance, Niveau 6

Tireur isolé

Vous maîtrisez les armes à feu et leurs ravages. Avec cet avantage, tous les coups que vous tenterez avec succès avec une arme à longue portée pendant le combat deviendront des coups critiques si vous avez de bons résultats.

Grades 1

Conditions requises .....8 Agilité, 8 Perception, 80% Petites Armes, Niveau 18

Parleur

Etre parleur, cela signifie que vous avez un bonus de 10% que vous ne pouvez utiliser qu'une fois pour les compétences Dialogue et Troc.

Grades 1

Conditions requises .....Aucune, Niveau 12

Fortes épaules

Autrement dit c'est avoir la force d'un mulet. Vous pouvez porter un équipement supplémentaire de 25 kilos pour chaque niveau de cet avantage.

Grades 3

Conditions requises .....6 Force, 6 Endurance, Niveau 3

Personne se protégeant contre une éventuelle attaque nucléaire

Vous maîtrisez les terres extérieures. Cet avantage vous donne la capacité de survivre dans des environnements hostiles. A chaque niveau de cet avantage, vous obtenez un bonus de +20% de survie pour la compétence Vie à l'extérieur

Grades 3

Conditions requises .....6 Endurance, 6 Intelligence, 40% Vie à l'extérieur, Niveau 3

Débutant intelligent

Effectivement, avec cet avantage vous apprenez vite, et à chaque niveau vous gagnez 5% de plus toutes les fois que vous gagnez des points d'expérience. Il est préférable d'acheter cet avantage dès le début.

Grades 3

Conditions requises .....4 Intelligence, Niveau 3

Pro!

Vos compétences se sont tellement améliorées que vous pouvez avoir un point supplémentaire de compétences particulières. Votre compétence particulière augmentera de +20% immédiatement et de 2% à chaque point de compétence utilisé.

Grades 1

Conditions requises .....Niveau 12

Robustesse

Si vous êtes robuste, cela veut dire que vous serez moins touché par les coups. A chaque niveau de cet avantage, votre résistance générale aux dégâts gagne +10%.

Grades 3

Conditions requises .....6 Endurance, 6 Chance, Niveau 3

ANNEXES

A

ANNEXE 1: INDICES & ASTUCES

Voici quelques indices et quelques astuces pour vous aider dans votre quête pour sauver la Voûte-13. Attention!! Il y a des solutions dans la liste ci-dessous qui pourraient gâcher votre découverte du jeu. Alors, si vous ne voulez pas gâcher votre aventure Fallout, ne lisez pas ce qui suit! La plupart des astuces sont des conseils généraux que les joueurs expérimentés connaîtront sans doute déjà.

Démarrage

Lorsque vous commencez, n'oubliez pas d'équiper votre personnage du meilleur équipement, dès que vous pourrez. Dépouillez votre ennemi abattu, revendez votre butin et volez (si vous pensez que vous n'en pâtirez pas, et si vous êtes prêt à assumer les conséquences de vos actions.)

Sauvegardez souvent

Vous avez dix cases de sauvegarde des parties. Utilisez-les à bon escient. Avant d'aller dans un nouvel endroit, sauvegardez votre partie. Avant d'entrer dans un bâtiment dangereux, sauvegardez votre partie. Avant de parler à un important PNJ, sauvegardez votre partie. Et utilisez toutes les cases de sauvegarde des parties. Ne sauvegardez pas tout sur la case de sauvegarde 1. Si vous avez un gros problème, n'hésitez pas à repartir en utilisant la case de sauvegarde précédente (ou celle d'avant encore), plutôt que d'être obligé de recommencer dès le début.

Soyez gentil avec les gens

Vous remarquerez que bien souvent, une bonne attitude envers les autres vous sera profitable. Cela ne veut pas dire que si vous vous mettez en travers du chemin d'un gros dur ou si vous abandonnez un pauvre perdant dans la boue, cela ne sert à rien à long terme, mais quelques mots et actions aimables vous aideront à vous en sortir.

Donnez des coups de poing dans le nez

Si vous ne pouvez pas continuer votre route, apprenez à forcer votre chemin en leur ravalant la façade (pour cela un 10mm peut être nécessaire). Les grands discours, c'est bien joli mais vous n'avez pas assez de temps pour cela, et parfois on obtient plus vite ce que l'on veut en étant peu aimable. Une petite méchanceté ne fait pas toujours de mal.

Tic-tac, tic-tac...!

Leur vie est entre vos mains, souvenez-vous que le temps vous est compté. Les habitants de la Voûte meurent de soif, ils vous ont confié leur vie. Ne les laissez pas tomber. Si vous réparez le problème de fuite d'eau le plus vite possible, cela vous permettra de partir en exploration plus facilement et sans trop de pression. Ne lambinez pas trop. Le monde de Fallout se rapproche. Vos actions modifieront le cours des événements du monde futur, mais le monde va continuer de tourner sans vous.

Sauvegardez! Sauvegardez! Sauvegardez!

Est-ce-que nous vous avons déjà dit de sauvegarder votre partie? Le combat Fallout est mortel. Quand on vous tire dans l'œil, ce n'est pas vraiment drôle. Or, beaucoup de combats Fallout se terminent par des blessures douloureuses. Pouvez-vous vous permettre de recommencer à partir d'une ancienne partie sauvegardée, et de regagner le terrain perdu? Non! Sauvegardez votre partie!

Où vais-je à partir d'ici?

Si vous avez beaucoup de difficultés pour savoir ce que vous allez faire ensuite, suivez ces étapes:

(a) Parlez avec les gens - beaucoup de personnes vous donneront des indices au sujet des nouveaux endroits où aller.

(b) Explorez le monde - le monde de Fallout se trouve dans le sud de la Californie, alors allez là où il y a une ville et cherchez-la sur une carte du monde. Assurez-vous aussi de vous arrêter dans la zone du cercle vert - cela veut dire que c'est un endroit important. La distance supplémentaire que vous pourrez voir en voyageant vous donnera une meilleure chance de trouver ces endroits.

(c) Le chef d'équipe - si vous n'arrivez vraiment pas à décoller, essayez de retourner voir le chef d'équipe, il se peut qu'il ait des renseignements qui vous intéressent. Sauvegardez la partie là où vous êtes (eh oui toujours sauvegarder), puis refaites le voyage jusqu'à la Voûte. Parlez au chef d'équipe, si vous avez fait le voyage pour rien, reprenez votre ancienne partie sauvegardée et cherchez ailleurs. De cette manière, vous ne perdrez pas de temps.

Spécialisez-vous

Pour les deux premiers niveaux, utilisez vos points de compétence pour deux ou trois compétences. Maîtrisez d'abord une petite série de compétences avant d'essayer de les maîtriser toutes. Utilisez vos points de compétence dès que vous gagnez un niveau. Lorsque vous créez un personnage, essayez d'en faire un personnage thème. (Un voleur, un diplomate et un guerrier ont été les trois thèmes que nous avons choisis; pensez-vous à d'autres thèmes?). Prenez des compétences particulières qui vous donneront un avantage. Si vous savez que vous allez dépenser beaucoup de points de compétence pour une compétence particulière, faites-en une compétence particulière. Les 2% que vous gagnerez pour chaque point de compétence représentent un avantage considérable.

Généralisez

Après le niveau 4 ou 5, assurez-vous d'utiliser ces points de compétence. Toutes les compétences sont importantes. Evidemment, si le thème dominant de votre personnage est le combat, les compétences d'armes seront déterminantes. Mais ce n'est pas une raison pour négliger les autres compétences! Le Dialogue est important, tout comme la Science. L'Esquive vous aidera quand vous n'arriverez pas à surmonter des épreuves.

Utilisez l'option Sauvegarde de partie

Mmmm, nous avons déjà parlé de cela précédemment, n'est ce pas?

Evitez de tourner en bourrique

Vous vous rendrez compte que vous pouvez arrêter votre personnage en pleine marche, en cliquant avec le bouton gauche de la souris et en indiquant avec le curseur hexagonal l'endroit où vous voulez vous diriger. Votre personnage se déplacera immédiatement vers le nouvel endroit. Seulement, si vous interrompez tout le temps votre personnage dans sa course, vous risquerez de le faire tourner en bourrique. C'est puéril. Evitez cela. Nous vous le conseillons vraiment.

Et le dernier indice, mais pas le moindre...

Si vous êtes vraiment en mauvaise posture, allez rendre une petite visite à l'abri Fallout à:

www.interplay.com/fallout

Vous pouvez aussi faire une partie avec un ami, ou utiliser d'autres moyens de communication pour découvrir ce que font vos compagnons habitants de la Voûte!!

ANNEXE 2: CREDITS

PRODUCTION

Producteur ..... Tim Cain
Producteur adjoint ..... Fred Hatch
Directeur de la distribution ..... Feargus Urquhart
Directeur adjoint de la distribution ..... Jeremy Barnes
Adjoint à la production ..... Tom Decker
Production Assistant ..... Jason G. Suinn
Et notre homme à tout faire ..... Mike "Paco" Greene
Assistance Mac ..... Chris Benson

ART

Directeur artistique ..... Leonard Boyarsky
Artistes principaux ..... Jason Anderson
Leonard Boyarsky
Gary Platner
Artistes ..... Robert Collier
Michael Dean
Tramell Ray Isaac
Eddie Rainwater
Scott Rodenhizer
Sharon Shellman
Dessins supplémentaires ..... Peter Kroko
Justin Sweet
Joseph Cesario
Cheryl Austin
Jay Esparza (Tachyon)
Geoff Gregor
Arlene Sommers
George Almond
Erik Jamison
Helena Wickberg
James Doyle (Apples Animation)
Modèles en terre ..... Scott Rodenhizer
Artiste conceptuel ..... Tony Postma

CONCEPTION

Responsable de la conception ..... Chris Taylor
Concepteurs ..... David Hendee
Scott Bennie
Brian Freyermuth
Scott Campbell
Concepteur technique ..... Scott Everts
Conception supplémentaire ..... Robert Hertenstein 2
Jess Heinig
Nick Kesting
Conception/Dialogue ..... Mark O'Green
Original Game Desigu By ..... Tim Cain
Leonard Boyarsky
Jason Anderson
Chris Taylor
Jason Taylor
Scott Campbell

PROGRAMMING

Responsables de la programmation ..... Tim Cain
Chris Jones
Programmeurs ..... Jesse L. Reynolds
Kevin Weatherman
Nick Kesting
Robert Hertenstein 2
Jess Heinig
Jason Taylor
Programmeur Mac ..... Tim Hume
Programmation supplémentaire ..... Mark Harrison
(Lizard Byte)
John Price
Chris DeSalvo
Mark Murakami
Technologie cinématographique film ..... Paul Edelstein

ASSURANCE QUALITE

Responsable assurance qualité ..... Chad Allison
Responsable adjoint assurance qualité ..... Colin Totman
Testeurs principaux version PC ..... Ron Hodge
Greg "Moose" Baumeister
Testeurs version PC ..... Shanna SanPaolo
Evan Chantland
Ed Hyland
Steve Reed
James Chung
Kaycee Vardaman
Bill Field
Richard Barker
Rene Hakiki
Erick Lujan
Matt Kaupa
Steve Victory
Scot Humphreys
Tim Anderson
Darrell Jones
Testeurs principaux version Mac ..... Jim Dodds
Matt Murakami
Steve McLafferty
Testeurs version Mac ..... Adam Chaney
Dennis Presnell
Savina Greene
Kaycee Vardaman
Scot Humphreys
Mike Krueger
Matt Golembiewski
Techniciens informatiques ..... Bill Delk
Steve Cabiness
Responsable de la compatibilité ..... Phuong Nguyen
Techniciens de la compatibilité ..... Marc Duran
Dan Forsyth
Derek Gibbs
Aaron Olalz
John Parker

AUDIO

Responsable audio ..... Charles Deenen
Mastering audio ..... Craig Duman
Musique TV ..... Ronald Valdez
Mixeur chargé du réenregistrement des séquences cinématiques ..... Dave West
Effets sonores des séquences cinématiques ..... West Productions
Artistes Foley ..... Doug Turner
Gary Murello
Larry Peacock
Réalisateur Foley ..... Caron Weidner
Monteur/artiste Foley ..... Debby Ruby
Monteur/artiste Foley ..... Cecilia Perna
Foley enregistré à ..... West Productions
Contrôle Foley ..... Charles Deenen
Larry Peacock
Editeur Effets sonores ..... Michael Dickeson
Musique ..... Mark Morgan for Four Bars Entertainment
Mixeur réenregistrement intro ..... Charles Deenen
Responsable audiothèque ..... Brian Luzietti
Sound FX Librarians ..... Doug Rappaport
Sergio Bustamante II
Ron Valdez
Concepteurs effets sonores ..... Charles Deenen
Gregory Allen
Larry Peacock
EFX
Weddington
Caron Weidner
Montage des voix ..... Doug Rappaport
Sergio Bustamante II
Producteur voix ..... Fred Hatch
Ingénieur pour enregistrement des sons ..... Paul Hurtubise
Contrôle voix ..... Chris Borders
Coordination voix ..... Julie Morgavi
Dialogue enregistré à ..... Hollywood Recording Services
Hollywood, CA
Direction des voix ..... Jomie Thomason

VOIX

Harold ..... Charlie Adler
Killian ..... Richard Dean Anderson
Loxley ..... Jeff Bennett
Rhombus ..... Clancy Brown
Set, Gizmo, The Master ..... Jim Cummings
Decker ..... Keith David
Harry ..... Brad Garrett
The Lieutenant ..... Tony Jay
Jain ..... Tress MacNeille
Overseer ..... Ken Mars
Cabbot ..... Richard Moll
Butch Harris, Narrator ..... Ron Perlman
Vree ..... CCH Pounder
Nichole ..... Pam Segall
Aradesh ..... Tony Shalub
Laura, The Master ..... Kath Soucie
Tandi ..... Cree Summer
Morpheus ..... David Warner
Maxson ..... Frank Welker

"**Maybe**"
Réalisé par Ink Spots
Avec la permission de MCA Records
Arrangements de Universal Music Special Markets, Inc.

MAYBE
Ecrit par Allan Flynn et Frank Madden
Utilisé avec l'autorisation de EMI Robbins Catalog Inc. (ASCAP)

MARKETING

Responsable relations publiques ..... Genevieve Ostergard
Directeur du marketing ..... Paul Sackman
Responsables du marketing ..... Mike Markin
Craig Owens
Michael Courtney
Administrateur du marketing associé ..... Tod Mack
Directeur des ventes ..... Steve Spandle

Les sections des Questions fréquemment posées sur les armes à énergie élevée de Carey Sublette sont utilisées avec autorisation. Certains changements ont dû être effectués afin de correspondre au contexte de Fallout. Interplay se porte responsable de toutes les erreurs.

Remerciements à: Scott Everts pour sa contribution enthousiaste au fichier Quote, la bande sonore de Ghost in the Shell, Bomberman, Quake, Diablo, Warcraft II, les bandes sonores de différents films, Brian Eno, le distributeur de boissons fraîches (merci à Gus et Rusty!), l'Esprit de Noël (Allez Père Noël!), Demo le chat, Nicol, Tracy, Mary & Adam, Lisa (pour son soutien moral), Jamal, la Maman de T-Ray, les deux Donalds, Teresa Brooks, Zeb Cook, Chris Avellone, Lunch Money, Arby's, Weez, Weaz, Irvine Spectrum, Wiz War, Dragon Dice, ASL, B5, X-Files, Xena, Buffy, Les Simpsons, ER et Jeepin'.

Nous remercions particulièrement les membres du BBS de la page Web de Fallout pour leurs commentaires, leurs suggestions concernant la démo ainsi que pour les erreurs qu'ils nous ont indiquées. Vos remarques ont été très appréciées!

©1997 Interplay Productions. Fallout et Interplay sont des marques d'Interplay Productions. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et tous les autres copyrights appartiennent à leur propriétaire respectif.

ANNEXE 3: ASSISTANCE CLIENTELE

Vous pouvez joindre le service d'assistance clientèle d'Interplay au numéro suivant: +44 (0) 1628 423723

Pour tout autre renseignement, veuillez vous adresser à:

Interplay Productions Ltd
Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road,
Marlow, Bucks SL7 2DX Angleterre.
Fax: +44 (0) 1628 423777
E-mail: europe@interplay:com

Si vous possédez un modem, vous pouvez nous contacter comme suit:

LE BBS INTERPLAY; Notre BBS à plusieurs lignes est à la disposition de nos clients 24 heures sur 24. Le numéro est: U.S.A. 714 252 2822. Les paramètres du modem sont: 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis 8-N-1. Vous pouvez aussi contacter notre BBS par l'Internet au bbs.interplay.com. Ce service est gratuit (sauf frais de péage).

INTERNET. Plusieurs démos et corrections Interplay sont disponibles aux sites FTP Internet. Pour visiter notre site "World Wide Web", pointez votre "browser" sur http://www.interplay.com." ou utilisez ftp à ftp.interplay.com.

INFOS, TRUCS & ASTUCES:
36-15 INTERPLAY
08.36.68.10.25.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veullez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux video. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO
Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ANNEXE 4: GARANTIE LIMITEE

Si, sous quatre-vingt dix jours à compter de la date d'achat, le produit présente des problèmes, veuillez le retourner au revendeur. Après quatre-vingt-dix jours, vous pouvez retourner le logiciel à Interplay Productions, à condition que le défaut ne soit pas dû à l'usure normale et Interplay vous échangera le logiciel. Pour que votre logiciel puisse être échangé, envoyez le support défectueux (avec étiquette originale du produit) dans un emballage de protection, accompagné des pièces suivantes:

1) un chèque ou mandat postal de £10 sterling (pour frais de port)

2) une brève description du défaut

3) le ticket de caisse original ou l'adresse du revendeur

4) votre adresse

Il est recommandé de procéder à cet envoi par lettre recommandée, à l'adresse suivante:
Warranty Replacements
Interplay Productions Ltd. Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX England.

A

ANNEXE 5: SITE WEB D'INTERPLAY

Bienvenue sur le site Web d'Interplay! Nous sommes une compagnie qui s'efforce de produire des ludiciels interactifs de haute qualité et innovateurs et nous faisons de notre mieux pour toujours rester à la pointe de la technologie. Ce site Web est le plus récent exemple de nos efforts constants pour vous apporter le maximum d'informations et d'opportunités.

Notre société compte de nombreux fans de jeux vidéo et nous adorons l'idée que des fans de jeux dans le monde entier se connectent dans le cyberespace pour voir, toucher et sentir nos jeux. Pas de pub, pas de campagne marketing; seulement des super jeux. Pour que cela fonctionne, notre but est de mettre ce site à jour aussi souvent que possible, afin qu'il devienne un lieu où vous pourrez NOUS dire ce qui vous plaît dans nos jeux... et aussi ce qui vous plaît moins. Alors n'hésitez pas à utiliser l'option "feed-back" dans ces pages.

Nous espérons que votre visite sur notre site Web sera agréable; explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons, et revenez nous voir souvent. Repassez dans les semaines et mois à venir; nous vous présenterons de nouvelles zones passionnantes que vous pourrez apprécier.

Encore une fois, soyez les bienvenus.

Brian Fargo

COMMENT Y ARRIVER

Le site Web d'Interplay est un service Internet conçu pour vous apporter les toutes dernières informations sur Interplay et ses produits. Le site comprend des démos, des programmes de mises à jour, des informations sur nos produits et des informations qui vous serviront à commander nos produits.

A portir de votre compte Internet, tapez l'adresse suivante:

http://www.interplay.com

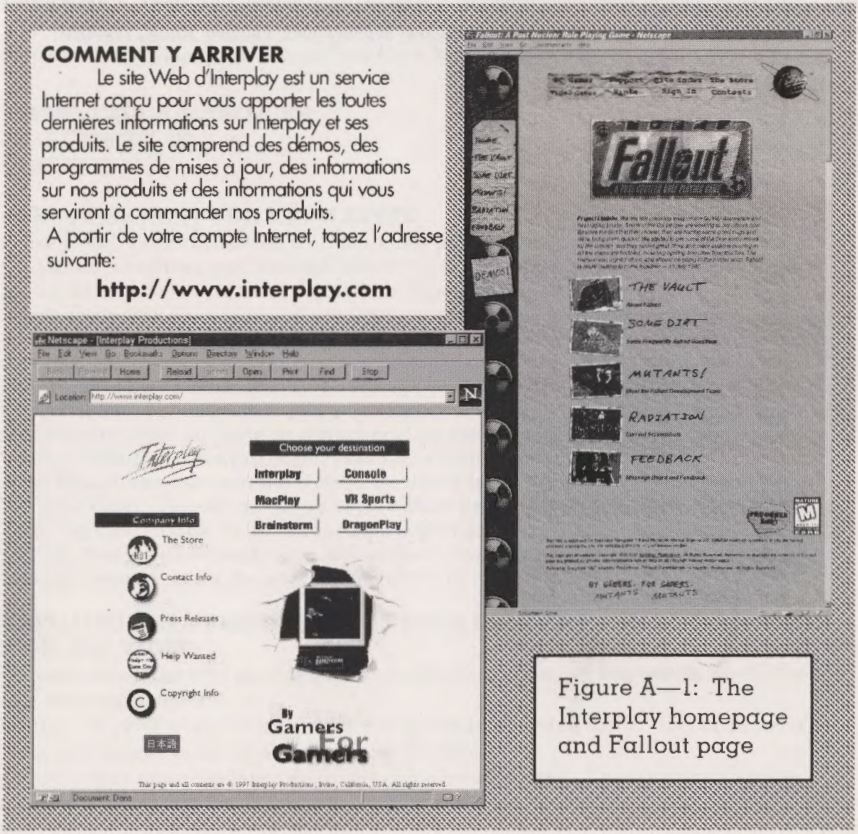


Figure A—1: The Interplay homepage and Fallout page

ANNEXE 6: RECETTES DE SURVIE

Nuages de champignons

(préchauffer le four à 40 °C)

3-4 blancs d'œuf (à température ambiante)
1/4 de cuiller à café de crème de tartare
1 tasse de sucre super fin* (amer ou doux)
du cacao
226,8 g de chocolat à croquer

Battez les œufs et le tartare avec un mixeur jusqu'à ce que vous obteniez une consistance ferme. Incorporez progressivement le sucre. Continuez à mixer jusqu'à ce que le sucre soit totalement absorbé. Vous devez obtenir une pâte luisante et ferme.

A l'aide d'une poche à douille munie de l'embout numéro 8, formez autant de petits chapeaux que de queues en pâte sur une plaque à gâteaux non huilée. Le diamètre des petits chapeaux ne doit pas dépasser un quart, et les queues doivent faire environ 2,5 cm de hauteur et ne pas être plus grosses qu'une paille à soda.

Saupoudrez les petits chapeaux et les queues de pâte de cacao, puis soufflez sur le tout afin de bien répandre le cacao uniformément sur la plaque. Nous vous conseillons de faire cette recette à l'extérieur parce que le cacao risque de voler partout.

Mettez au four pendant 2 heures à 40 degrés.

Enlevez délicatement les petits chapeaux et les queues de la plaque. A l'aide d'un couteau, coupez-en l'extrémité afin d'obtenir une surface plane.

Faites fondre le chocolat à croquer (au bain-marie ou au micro-ondes). Avec une spatule ou un couteaux à beurre enduisez la base des chapeaux de chocolat, et collez les chapeaux aux queues en utilisant le chocolat en guise de colle.
Mettez les champignons ainsi formés 20 minutes au réfrigérateur pour que le chocolat durcisse. Puis conservez-les à l'abri de l'air

Pour 3 à 4 douzaines.

Salade du désert

(Augmentez ou réduisez les ingrédients selon vos goûts)

500 g de bœuf bien maigre
(si vous n'en avez pas 500 g de dinde feront l'affaire)
11/2 tête de laitue croquante préparée et accompagnée d'une vinaigrette
85 g environ de haricots blanc
170 g d'olives coupées en petits morceaux
115 g de gruyère
170 g de pommes de terre frites à la tortilla
1 tomate bien ferme
32 cl de Bordeaux rouge
1 avocat (facultatif)

Faites dorer la viande. Egouttez-la.

Dans un grand saladier, mélanger la salade, les haricots et les olives. Ecrasez les frites à la tortilla et versez cette purée dans le saladier. Coupez la tomate en petits quartiers et mettez-les aussi dans le saladier. Râpez le fromage et ajoutez-le dans le saladier. Coupez l'avocat en tranches et mettez-le dans le saladier. Ajoutez la viande. Mélangez bien le tout en assaisonnant de vinaigrette. Servez.

Pour 4 à 6 personnes.

* le sucre super fin n'est PAS du sucre glace ou du sucre 10X. Si vous ne pouvez pas trouver de sucre super fin, vous pouvez en faire, c'est très simple. Il vous suffit de mettre du sucre grené dans un mixer ou dans un robot de cuisine, et de mixer pendont 1 minute.

ANNEXE 7: TOUCHES DE RACCOURCI

C	Ecran du personnage
I	Inventaire
P	Ecran principal du réveil de PIPBoy 2000
Z	Réveil de PIPBoy
O ou Esc	Options
B	Passer d'un objet activé à un autre
M	Passer d'un mode de souris à un autre aiguilles
N	Passer d'un mode d'objet activé à un autre d'une
S	Index des compétences
1	Utiliser la compétence Esquive
2	Utiliser la compétence Crochetage de serrure
3	Utiliser la compétence Vol
4	Utilisez la compétence Pièges
5	Utilisez la compétence Premier
6	Utilisez la compétence Docteu
7	Utilisez la compétence Science
8	Utilisez la compétence Réparation
?	Indiquez la date et l'heure (Date/Time)
<	Tournez dans le sens inverse des d'une montre
>	Tournez dans le sens des aiguilles
Space Key	Combat: Fin de l'attaque
Enter	Combat: Fin du combat -ou- Pas de combat: TERMINE
Tab	Auto carte
Home	Centrez l'écran sur PC

-	Réduire l'intensité lumineuse
+	Augmenter l'intensité lumineuse
F1	Aide
F2	Baisser le volume principal
F3	Augmenter le volume
F4 ou Ctrl + S	Sauvegarder jeu
F5 ou Ctrl + L	Charger le jeu
F6	Sauvegarde rapide
F7	Chargement rapide
F10 ou Ctrl + X	Quittez pour retourner au Menu
F12	Sauvegardez la phato d'écran
Ctrl + P	Pause

CONFIDENTIEL

FALLOUT™

Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

INP 675 MN-W95-193-F